

Diseño Gráfico con CorelDraw



Fernando Zúñiga Talledo
Sara Bravo Montenegro
Úrsula León Castillo

Desarrollo del libro
Corrección de estilo
Corrección de estilo



PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ

© Pontificia Universidad Católica del Perú - InfoPUC, 2013.

Avenida Universitaria 1801, Lima 32

Teléfono: (511) 626-2000/ anexo 3763 - 2603

Telefax: (511) 626-2885

Correo electrónico: infopuc@pucp.edu.pe

Página web: <http://infopuc.pucp.edu.pe/>

Derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

La información puesta a disposición a través de las referencias bibliográficas (páginas electrónicas, *blogs*, videos y audios) y todo material digital externo al presente libro pueden sufrir variaciones en el tiempo. El InfoPUC no asume ningún tipo de responsabilidad por la disponibilidad de las fuentes, ni por las modificaciones que la información haya podido sufrir.

Las imágenes utilizadas con fines educativos en los módulos de la presente publicación fueron tomadas del *software* CorelDraw de titularidad de Corel Corporation.

Las marcas registradas son propiedad de sus respectivas compañías.

Esta publicación ha sido producida empleando Microsoft Office Word.

Las siguientes marcas son de propiedad exclusiva de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentran registradas ante el INDECOPI, queda prohibida su utilización en cualquier medio sin previa autorización escrita de la Universidad.

Info KIDS
Informática para principiantes ®

Info Teens
Informática para jóvenes ®



INFOPUC
INSTITUTO DE INFORMÁTICA

PONTIFICIA **UNIVERSIDAD CATÓLICA** DEL PERÚ ®

Tabla de contenido

_Toc341198078

CAPÍTULO 1	9
CONCEPTOS Y DESCRIPCIÓN GENERAL DE CORELDRAW X4.....	9
1.1. EL USO DE CORELDRAW EN LA ACTUALIDAD.....	10
1.2. EL ACCESO A CORELDRAW	11
1.3. DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO DE CORELDRAW	12
1.4. PERSONALIZACIÓN DE ELEMENTOS DEL ENTORNO DE CORELDRAW X4 15	
1.5. IMPORTAR DIBUJOS E IMÁGENES DE CORELDRAW X4	16
¿CUÁNTO APRENDÍ?	17
CAPÍTULO 2	21
HERRAMIENTAS BÁSICAS DE CORELDRAW X4.....	21
2.1. SELECCIÓN DE OBJETOS EN CORELDRAW X4.....	21
2.2 HERRAMIENTAS DE CURVAS, FORMA Y OBJETO EN CORELDRAW X4.....	22
2.2.1 HERRAMIENTA DE MANO ALZADA.....	23
2.2.2 HERRAMIENTAS BÉZIER.....	26
2.2.3 HERRAMIENTA PLUMA.....	28
2.2.4 HERRAMIENTA RECTÁNGULO	29
2.2.5 HERRAMIENTA ELIPSE	31
2.2.6 HERRAMIENTA POLÍGONO	32
2.2.7 HERRAMIENTA ESPIRAL.....	33
2.2.8 HERRAMIENTA ESTRELLA	34
2.3 Herramientas de relleno, contorno y texto	36
2.3.1 RELLENO UNIFORME.....	36
2.3.2 RELLENO DEGRADADO	37
2.3.3 RELLENO DE PATRÓN.....	38
2.3.4 RELLENO DE TEXTURA.....	39
2.3.5 HERRAMIENTA CONTORNO	40
2.3.6 HERRAMIENTA DE TEXTO	41
¿CUÁNTO APRENDÍ?	43
CAPÍTULO 3	47
HERRAMIENTAS INTERACTIVAS Y APLICABLES A MÁS DE UN OBJETO.....	47
3.1 HERRAMIENTAS INTERACTIVAS.....	48
3.1.1 HERRAMIENTA MEZCLA INTERACTIVA	48



3.1.2	HERRAMIENTA SILUETA INTERACTIVA	49
3.1.3	HERRAMIENTA DISTORSIÓN INTERACTIVA.....	50
3.1.4	HERRAMIENTA SOMBRA INTERACTIVA.....	51
3.1.5	HERRAMIENTA EXTRUSIÓN INTERACTIVA.....	52
3.1.6	HERRAMIENTA TRANSPARENCIA INTERACTIVA	53
3.2	Herramientas de Recorte y Modificación de formas	55
3.2.1	HERRAMIENTA RECORTAR.....	56
3.1.7	HERRAMIENTA CUCHILLO.....	56
3.1.8	HERRAMIENTA BORRADOR.....	57
3.1.9	HERRAMIENTA MODIFICACIÓN DE FORMA	58
	¿CUÁNTO APRENDÍ?	62
CAPÍTULO 4	65
TRABAJO CON OBJETOS	65
4.1	COMBINAR Y SEPARAR	66
4.1.1	Combinar objetos.....	66
4.1.2	SEPARAR OBJETOS	68
4.2	VENTANA ACOPLABLE: DAR FORMA.....	70
4.1.3	SOLDAR.....	71
4.1.4	RECORTAR	72
4.1.5	INTERSECCIÓN	73
	¿CUÁNTO APRENDÍ?	77
CAPÍTULO 5	79
EFFECTOS PERSPECTIVA Y ENVOLTURA.....		79
5.1	EFFECTOS.....	79
5.2	PERSPECTIVA.....	81
	¿CUÁNTO APRENDÍ?	87
CAPÍTULO 6	89
EFFECTOS LENTE, POWERCLIP Y TEXTO SOBRE DIFERENTES TRAYECTOS		89
6.1	EFFECTO LENTE	90
6.2	EFFECTO POWERCLIP.....	94
6.3	ADAPTAR TEXTO A TRAYECTORIA.....	96
	¿CUÁNTO APRENDÍ?	100

CUADRO DE CAPACIDADES

NOMBRE DE LA UNIDAD - 1	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Conociendo el mundo de CorelDRAW X4	<p>Capítulo 1:</p> <p>1. Conceptos y herramientas básicas de CorelDRAW X4</p> <p>1.1. El uso de CorelDraw en la actualidad</p> <p>1.2. El acceso a CorelDraw</p> <p>1.3. Descripción del entorno de CorelDraw</p> <p>1.4. Personalización de elementos del entorno de CorelDraw</p> <p>1.5. Importar dibujos e imágenes de CorelDraw</p> <p>Capítulo 2:</p> <p>2. Herramientas básicas de CorelDraw X4</p> <p>2.1. Selección de objetos en CorelDraw X4</p> <p>2.2. Herramientas de curvas, forma y objeto. Aplicaciones</p> <p>2.3. Herramientas de relleno, contorno y texto. Aplicaciones</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro CorelDraw X4</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comprende los conceptos y herramientas básicas de CorelDraw X4. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifica los íconos de representación en CorelDraw X4. Desarrolla actividades de exploración con las herramientas vistas en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Evalúa el uso de las herramientas básicas de CorelDraw. 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora alternativas de diseño gráfico a través de la aplicación de las herramientas básicas de CorelDraw. 	Se muestra participativo en el desarrollo de la clase.	2 semanas

NOMBRE DE LA UNIDAD - 2	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Herramientas interactivas y herramientas aplicables a más de un objeto	<p>Capítulo 3</p> <p>3. Herramientas interactivas y aplicables a más de un objeto</p> <p>3.1. Herramientas interactivas</p> <p>3.2. Herramientas de recorte y modificación de formas</p> <p>Capítulo 4</p> <p>4 Trabajo con objetos</p> <p>4.1 Combinar y separar</p> <p>4.2 Ventana acoplable</p> <p>Dar forma</p>	<p>Computadora</p> <p>Proyector</p> <p>Libro</p> <p>CorelDRAW X4</p>	<ul style="list-style-type: none"> Maneja la interacción y una predisposición al cambio a través de las herramientas vistas en clase. Comprende cada uno de los comandos trabajados en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Experimenta el orden y la distribución con diferentes aplicaciones de las herramientas vistas. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza el proceso de interactividad y participa en el desarrollo de nuevas propuestas y cambios necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> Lleva a la práctica diseños personalizados y originales. 	Se muestra participativo en el desarrollo de la clase.	2 semanas

Diseño gráfico con Corel DRAW

NOMBRE DE LA UNIDAD - 3	CONTENIDOS	RECURSOS	CAPACIDADES ESPECÍFICAS				ACTITUDES Y VALORES	DURACIÓN
			Comprensión e información	Indagación y experimentación	Juicio crítico	Creatividad		
Efectos	Capítulo 5 5 Efectos perspectiva y envoltura	Computadora Proyector Libro CorelDRAW X4	• Aprende el manejo de los efectos vistos en los capítulos 5 y 6.	• Experimenta y propone diferentes diseños combinando diferentes efectos.	• Analiza y aplica los beneficios que ofrecen los efectos vistos y las potencialidades de los mismos.	• Lleva a la práctica diseños personalizados utilizando efectos.	Se muestra participativo en el desarrollo de la clase.	2 semanas
	5.1 Perspectiva 5.2 Envoltura Capítulo 6 6 Efectos Lente, PowerClip y Texto sobre diferentes trayectos 6.1 Efecto Lente 6.2 Efecto PowerClip 6.3 Adaptar texto a trayecto							



PONTIFICIA
**UNIVERSIDAD
CATOLICA**
DEL PERU

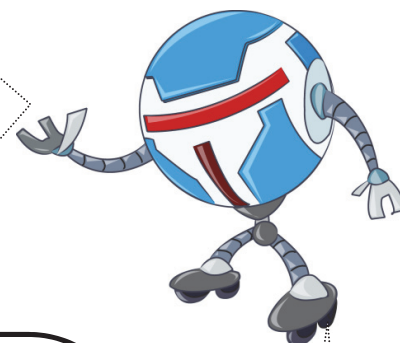
Diseño Gráfico con CorelDraw

CAPÍTULO 1

CONCEPTOS Y DESCRIPCIÓN GENERAL DE CORELDRAW X4

¡Bienvenido! Antes de iniciar el curso, quisiera que reflexiones sobre lo siguiente:

Diariamente, nos encontramos en la calle con publicidad de todo tipo: imágenes subliminales, paneles, folletos publicitarios, gigantografías, ediciones impresas de periódicos, revistas, entre otros diseños.



Como ejemplo, observa las siguientes figuras:



¿Sabes cómo lo diseñaron?

¿Sabías que existe un programa informático que te permite desarrollar al máximo tu creatividad en el diseño?

1.1. EL USO DE CORELDRAW EN LA ACTUALIDAD



CorelDraw X4 es un programa que facilita la creación de ilustraciones y diseños.

Investiga y menciona 6 tipos de diseños y publicaciones que se pueden realizar en CorelDraw:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

CorelDraw Graphics Suite X4 es un conjunto de varios programas como CorelDRAW X4, Corel PHOTO-PAINT X4, Corel PowerTRACE X4. Ellos te permitirán desarrollar diseños con mayor eficacia.

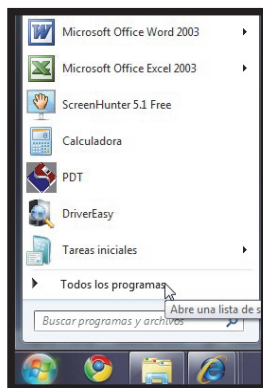
Existen diversas empresas que utilizan este programa para desarrollar sus distintos diseños.

Observa:

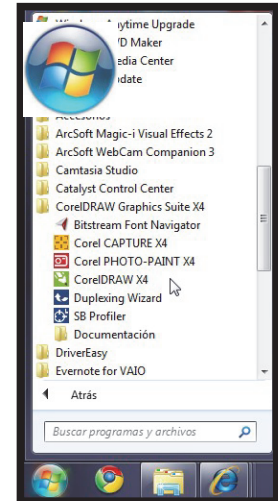


1.2. EL ACCESO A CORELDRAW

Los pasos para acceder a CorelDraw X4, desde Windows 7, son los siguientes:



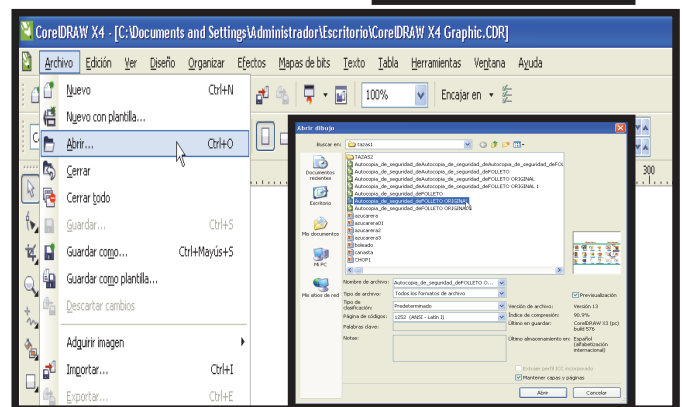
- Haz clic en el botón **Iniciar**.
- Selecciona **Todos los Programas**.
- Selecciona **CorelDraw Graphics Suite X4**.
- Selecciona **CorelDraw X4** y haz clic sobre él para iniciar el programa.



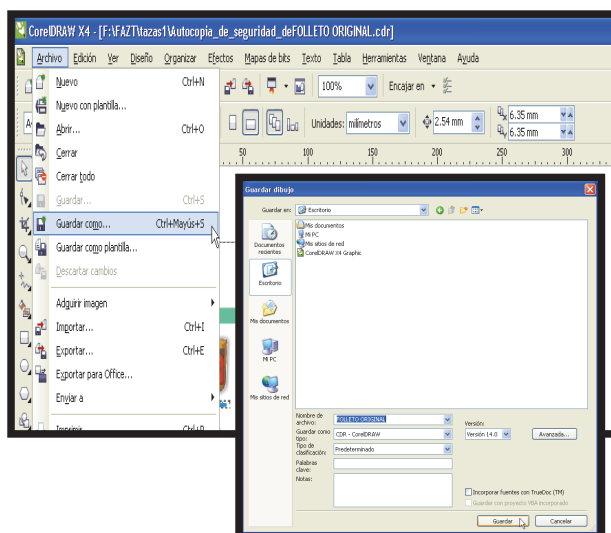
¿Cómo abro un archivo?

Para abrir un archivo en CorelDraw X4, puedes hacerlo de la siguiente manera:

- Haz clic en el menú **Archivo** de CorelDraw X4.
- Elige la opción **Abrir**.
- Selecciona el archivo a trabajar en la ventana **Abrir**.
- Haz clic sobre el botón **Abrir**.



¿Cuál es el procedimiento para guardar un archivo?

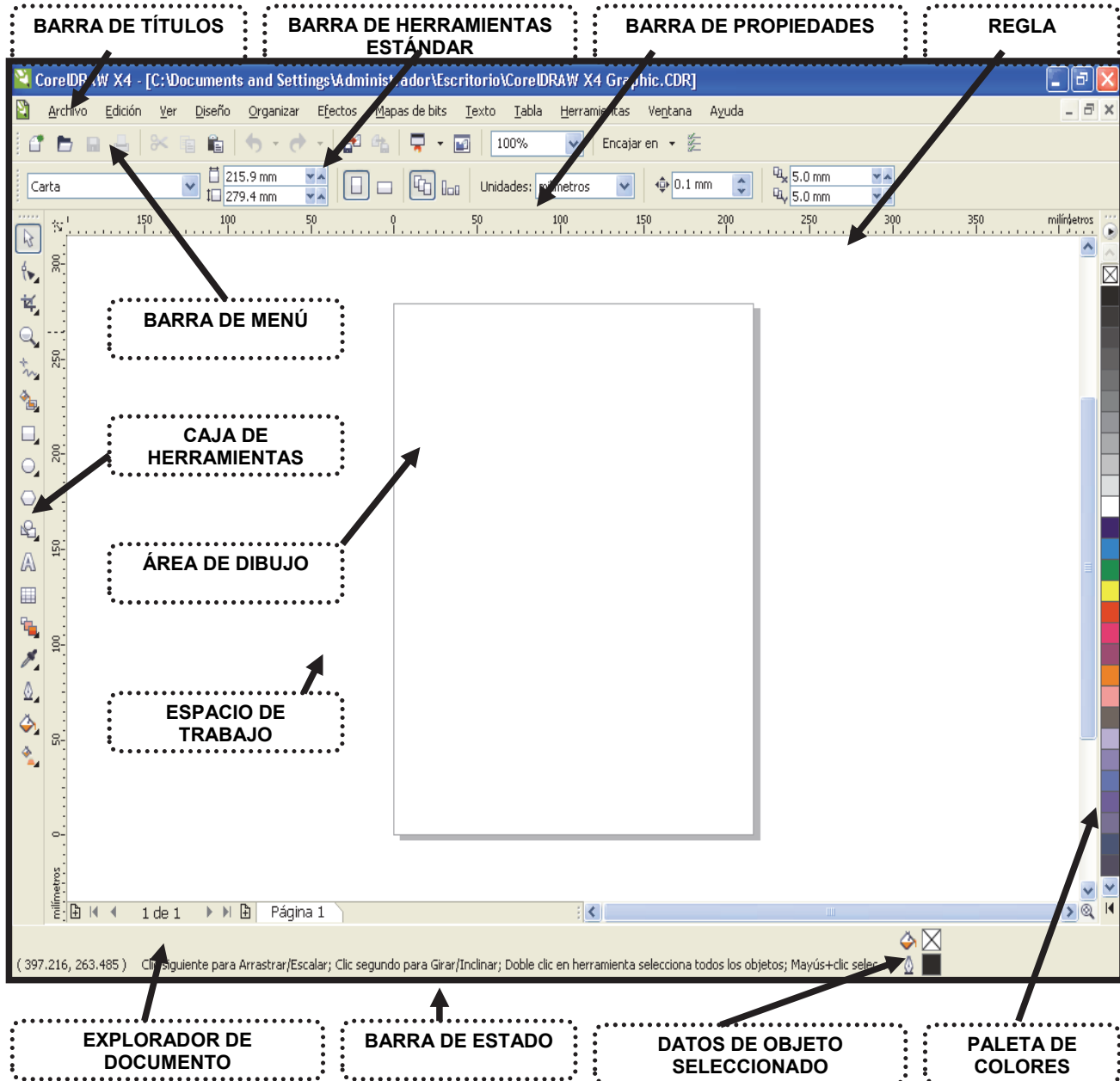


Para guardar un archivo en CorelDraw X4, puedes realizarlo de la siguiente manera:

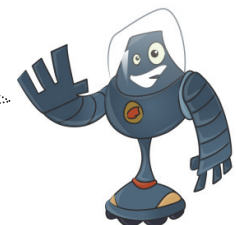
- Haz clic en el menú **Archivo**.
- Elige la opción **Guardar como**.
- Coloca un nombre a tu archivo.
- Haz clic sobre el botón **Guardar**.

1.3. DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO DE CORELDRAW

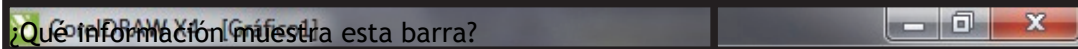
Al ingresar al programa CorelDraw X4, el entorno o pantalla principal es el siguiente:



El entorno de Corel, como todos los programas que has estudiado, tiene elementos similares. Observa cuidadosamente sus elementos e intenta definirlos. ¡Tú puedes hacerlo!



Barra de título:



Barra de menús:



En términos generales, ¿cuál es la utilidad de cada una de estas pestañas del menú?

Barra de herramientas Estándar:



Esta barra se encuentra en la parte inferior de la **Barra de menús**. Ella contiene las diversas opciones para ejecutar en forma inmediata las operaciones más habituales del programa.

Aplica en Corel dos opciones de esta barra y explica brevemente su utilidad.



Barra de propiedades:

Indica la función principal de esta barra.

Barra de estado:



¿Qué información muestra la **Barra de estado**?

Caja de herramientas:



En esta barra, se muestran las herramientas para crear, rellenar y modificar objetos en forma interactiva. Por lo general, se encuentra en la parte lateral izquierda del programa y algunas de estas herramientas, las cuales tienen una pequeña flecha en

la parte inferior derecha, presentan menús desplegables que estudiaremos a lo largo de este libro.

Utilizando el programa Corel explora cada una de las herramientas que presenta esta barra.

Luego, explica la función principal de algunas de ellas, intentando agruparlas por su funcionalidad.

Paleta de colores:

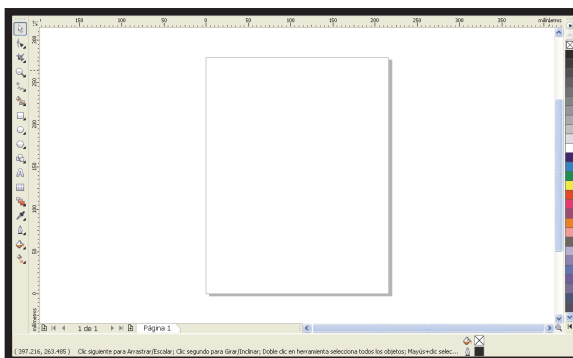


¿Cuál es la utilidad de esta barra y cómo puedes acceder a ella si no es visible mientras trabajas en Corel?

Investiga si puedes utilizar esta barra para el contorno de imágenes y objetos. Explica brevemente tu respuesta.

Área de dibujo imprimible:

¿Qué puedes realizar en esta área?

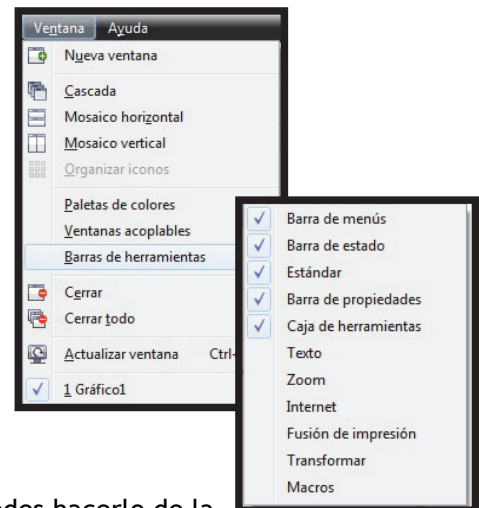


Investiga en qué se diferencian los objetos trabajados dentro y fuera de la hoja de Corel.

1.4. PERSONALIZACIÓN DE ELEMENTOS DEL ENTORNO DE CORELDRAW X4

Los pasos para personalizar los elementos del entorno de CorelDraw X4 vistos anteriormente son los siguientes:

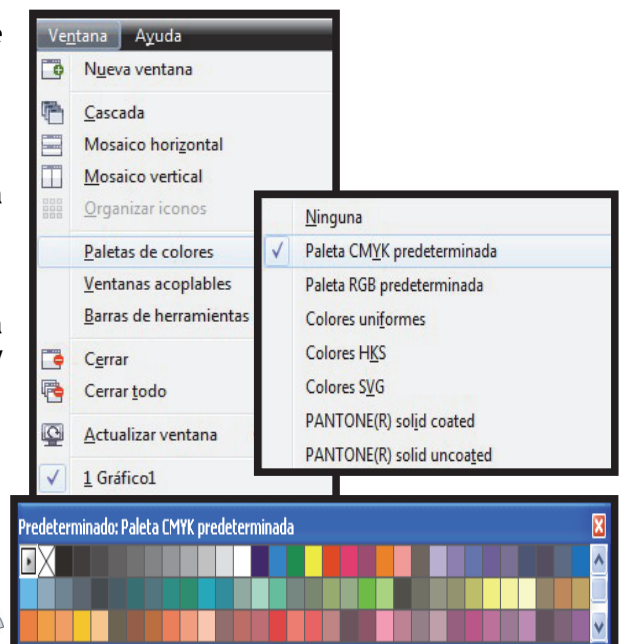
- Haz clic en la ficha de menú **Ventana** de CorelDraw X4.
- Elige la opción **Barra de herramientas**.
- Selecciona las diversas barras estudiadas anteriormente. Entre ellas destacan la **Barra de herramientas**, **de estado**, **Estándar**, **de propiedades** y la **Caja de herramientas**.
- Finalmente, se visualizará dichas barras sobre el entorno de CorelDraw X4.



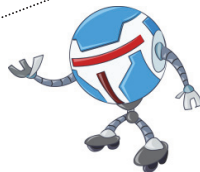
¿Cómo personalizo la paleta de colores en CorelDrawX4?

Para personalizar la paleta de colores en CorelDraw X4, puedes hacerlo de la siguiente manera:

- Haz clic en la ficha de menú **Ventana** de CorelDraw X4.
- Elige la opción **Paleta de colores**.
- Selecciona las diversas paletas CMYK u otra de las propuestas en el programa.
- Finalmente, se visualizará la paleta seleccionada sobre el entorno de CorelDraw X4.



Debes tener en cuenta que la paleta CMYK es más apropiada para las impresiones físicas, mientras que la paleta RGB se aplica con mayor frecuencia en trabajos digitales y virtuales.



1.5. IMPORTAR DIBUJOS E IMÁGENES DE CORELDRAW X4

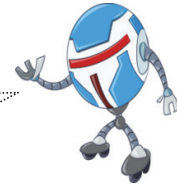
Observa la siguiente imagen:



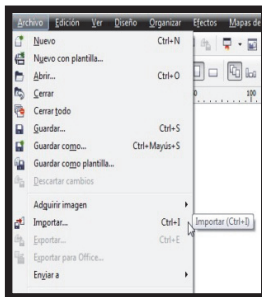
¿Cómo podrías insertar dicha imagen y aplicar todas las herramientas de CorelDraw?

Inténtalo desde CorelDraw y, luego de algunos minutos, responde la pregunta.

Sencillo, ¿verdad? Ahora, juntos lo desarrollamos a continuación.

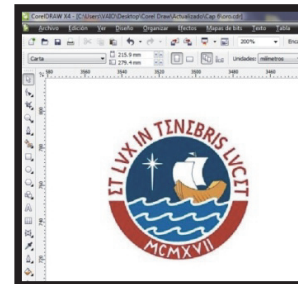


Los pasos para importar imágenes al espacio de trabajo de CorelDraw X4 son los siguientes:



a) Haz clic en la ficha de menú **Archivo** de CorelDraw X4.

b) Elige la opción **Importar**.



c) Selecciona la imagen o archivo a importar al programa.

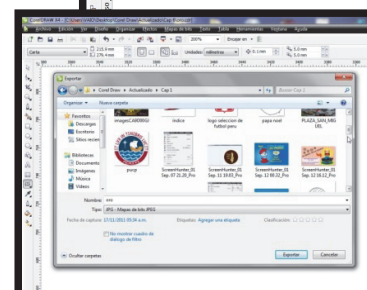
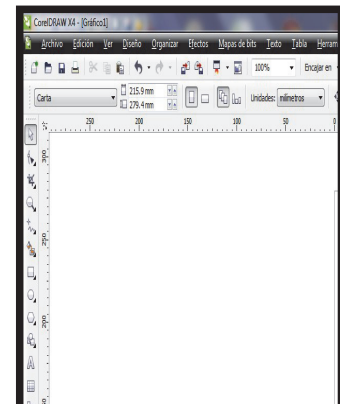
d) Finalmente, haz clic o arrastra el **mouse** para visualizar la imagen o archivo en el espacio de trabajo.

¿Cómo exportar imágenes o diseños en CorelDrawX4?

Los pasos para exportar imágenes al espacio de trabajo de CorelDraw X4 son los siguientes:

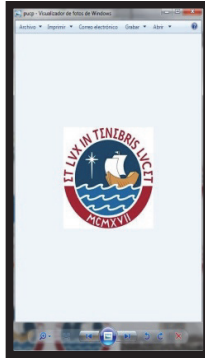
a) Ubica la imagen dentro del área de impresión.

b) Haz clic en la ficha de menú **Archivo** de CorelDraw X4.



c) Elige la opción **Exportar**.

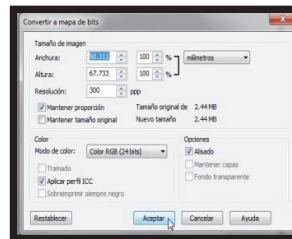
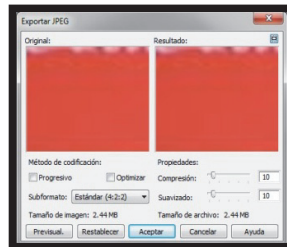
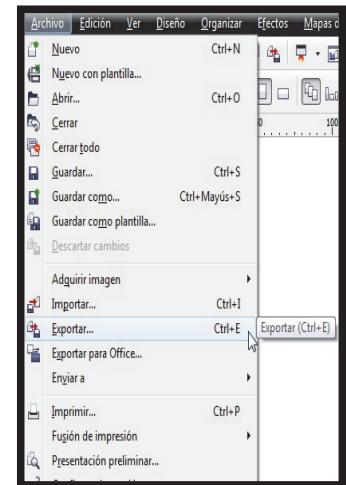
d) Ubica la unidad o carpeta a exportar tu gráfico y presiona el botón **Exportar**.



e) Posteriormente puedes configurar el tamaño, convertir a mapa de bits y configurar la codificación y resolución.

f) En ambos casos debes presionar el botón **Aceptar**.

g) Finalmente, puedes tener tus imágenes o diseños en extensión de ilustraciones.







¿CUÁNTO APRENDÍ?

I. Responde:

- a) ¿Por qué consideras que CorelDraw X4 es uno de los programas más importantes en la actualidad? ¿Qué es lo que lo diferenciaría de otros programas como Photoshop y Gimp?

- b) ¿Cuáles son las opciones que se encuentran en la Barra de propiedades?

II. Relaciona y coloca el número que corresponda en los paréntesis:

- | | | |
|----|---|------------------------------------|
| 1. |  | () Explorador de documento |
| 2. |  | () Caja de herramientas |
| 3. |  | () Barra de herramientas Estándar |
| 4. |  | () Barra de menú |

III. Marca la respuesta correcta

1. Para cerrar CorelDraw X4, debes presionar *Shift* + F4.

a) Verdadero

b) Falso

2. La Barra de propiedades contiene herramientas para crear, rellenar y modificar objetos de forma interactiva.

a) Verdadero

b) Falso

3. La Barra de estado se encuentra en la parte superior de la pantalla y contiene indicaciones sobre el estado de la aplicación, y muestra la información sobre los objetos seleccionados.

a) Verdadero

b) Falso

IV. Investiga lo siguiente:

1. ¿Cómo puedes importar y exportar imágenes en CorelDraw?

2. En el caso de no observar la caja de herramientas, ¿qué pasos debes seguir para acceder a su visualización?

V. Proyecto integrador: etapa 1

En grupo de 4 personas, deberán crear una empresa dedicada a la elaboración de todo tipo de diseños gráficos como tarjetas, folletos, afiches, gigantografías, anuncios publicitarios, entre otros.





Al finalizar cada capítulo, se les solicitará productos diversos, todos los cuales deberán presentar a su profesor y archivar en un *file* con las correcciones del caso incorporadas, de manera que sean expuestos ante sus demás compañeros al finalizar el curso.

Por el momento, deberán presentar los siguientes datos:

1. Datos de la empresa:

- a) Nombre o razón social
- b) Dirección legal
- c) Actividad o giro del negocio
- d) Áreas de trabajo. Organigrama de la empresa
- e) Objetivos a corto, mediano y largo plazo
- f) Presupuesto inicial

2. Exploración y visita al mercado de empresas dedicadas al diseño gráfico

Deberán elaborar un resumen sobre las características de la empresa de diseño visitada, adjuntando algunos trabajos de diseño realizados por la misma. Menciona si algunos de esos diseños pudieron ser elaborados, usando CorelDraw.

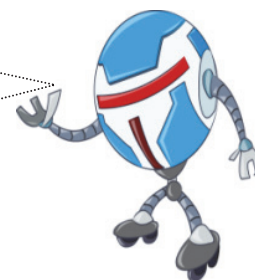
Nota: Pueden utilizar el Internet como medio de búsqueda de la información solicitada.

CAPÍTULO 2

HERRAMIENTAS BÁSICAS DE CORELDRAW X4

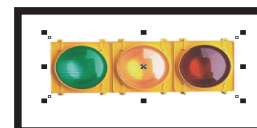
En el capítulo anterior, definimos la plataforma general de CorelDraw X4.

Ahora, avanzaremos un poco más en definir y aplicar las principales herramientas de este divertido programa.



Observa la siguiente imagen del semáforo:

¿Cómo podrías cambiar su orientación vertical a horizontal, tal como se observa en la figura?



Inténtalo desde CorelDraw y, luego de algunos minutos, responde la pregunta.

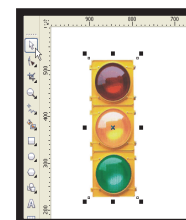
Sencillo, ¿verdad? Ahora, juntos lo desarrollamos a continuación.



2.1. SELECCIÓN DE OBJETOS EN CORELDRAW X4

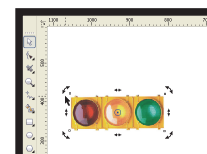
Esta herramienta permite seleccionar uno o más elementos presentes en el área de dibujo de CorelDraw para, posteriormente, realizar alguna acción sobre este. Para seleccionar un objeto, se debe hacer un clic sobre la herramienta **Selección de objetos**. Este botón se encuentra en la **Caja de herramientas**.

Como ejemplo, observamos un gráfico de un semáforo convencional en posición vertical.



Al hacer uso de la herramienta **Selección de objetos**, verás que se generarán ocho símbolos alrededor del objeto.

Si se realiza un doble clic sobre dicho objeto, aparecerán unos símbolos o flechitas alrededor de él con los cuales se puede modificar o rotar su forma.



En este caso, estamos generando un semáforo horizontal, tal como se usa en diversos países de Asia.



2.2 HERRAMIENTAS DE CURVAS, FORMA Y OBJETO EN CORELDRAW X4

Lee la siguiente indicación y observa el diseño que se muestra a continuación.



Debes elaborar el anuncio, aplicando las herramientas de Corel y tu propia creatividad.



Teniendo en cuenta los elementos estudiados en el primer capítulo, menciona brevemente qué herramientas consideras que se pueden utilizar para elaborar este anuncio.

Responde las siguientes preguntas:

1. ¿Qué herramientas utilizarías para elaborar la insignia de la Federación Peruana de Vóley?

2. ¿Cómo diseñarías las paredes de ladrillo?

3. ¿De qué manera aplicarías para las configuraciones de texto y fondo?

4. ¿Qué herramienta podrías utilizar para diseñar las escaleras y las personas del anuncio?

Intenta responder estas preguntas apoyándote en lo estudiado anteriormente y, explorando CorelDraw, lo lograrás.



Ahora, empezaremos a detallar las herramientas trabajadas, incorporando otras actividades para profundizar tu aprendizaje. Síguenos.

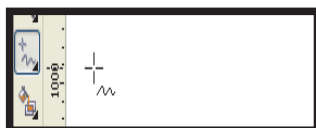
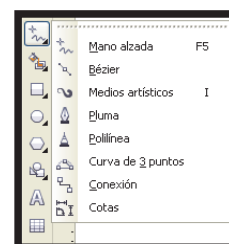
A continuación, explicamos las principales herramientas para dibujar líneas rectas y curvas.

HERRAMIENTA DE MANO ALZADA

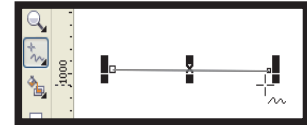


Esta herramienta permite dibujar líneas libres y trazados en la pantalla como si estuviéramos dibujando con lápiz sobre un papel.

Para utilizar esta herramienta, debes hacer un clic sobre la herramienta **Mano alzada**.



Por ejemplo, para dibujar una línea recta, debes dar clic sobre el punto inicial de la línea y luego, otro clic donde deseas que la línea termine.



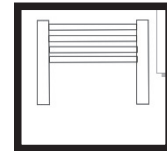
Actividad 1

Ahora, dibuja en CorelDraw el símbolo arroba (@) utilizando la herramienta **Mano alzada**:

Indica los pasos que realizaste:

Actividad 2

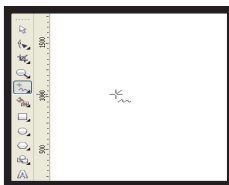
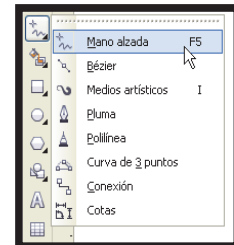
Luego, dibuja en CorelDraw la red de vóley que se encuentra en el logo del anuncio mostrado anteriormente:



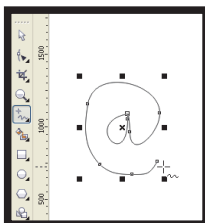
Solución de la Actividad 1

A continuación, desarrollaremos el dibujo del símbolo arroba (@), utilizando la herramienta **Mano alzada**:

1. Seleccionamos en la Caja de herramientas, la opción **Mano alzada**.



2. Para dibujar un trazado a mano alzada, hay que dar clic sobre el punto inicial de la línea y, sin soltar el botón principal del *mouse*, nos desplazamos por el área de dibujo.

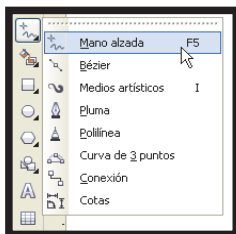


Se formará un trazo que sigue los movimientos del *mouse*.

La línea y dibujo del arroba (@) termina cuando se deja de presionar el botón principal del *mouse*.

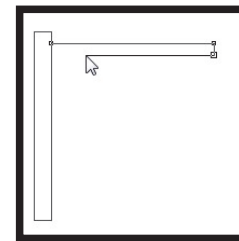
Solución de la Actividad 2

Ahora, desarrollaremos el dibujo de la red, que está en el anuncio mostrado anteriormente, utilizando la herramienta **Mano alzada**:

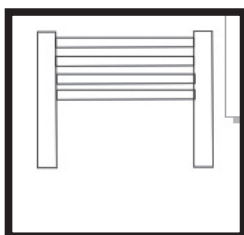


1. Seleccionamos en la **Caja de herramientas**, la opción **Mano Alzada**.

2. Dibujamos un trazado a mano alzada.



Para ello, hay que dar clic sobre el punto inicial de la línea y, sin soltar el botón principal del *mouse*, nos desplazamos por el área de dibujo.



3. Si en algún momento se soltase el botón del *mouse*, debemos empezar a trazar desde el último punto o nodo anterior y continuar hasta cerrar dicha figura.

4. Finalmente, cerramos la figura al unir cada uno de los trazos dibujados.



Observación:

La conversión a curvas es utilizada para modificar la forma de un objeto.

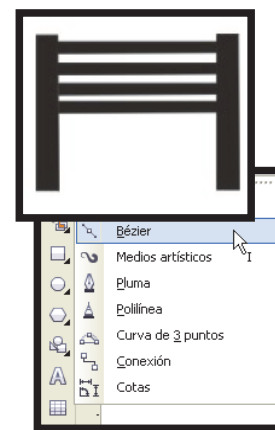
Para ello, debes primero seleccionar la figura y, luego, presionar el botón secundario del *mouse*.

A continuación, se abrirá una ventana de funciones básicas entre las que deberás escoger **Convertir a curvas**.

Inmediatamente, el contorno de la figura estará habilitado para modificar su forma presionando o incluyendo los nodos o puntos por los que está compuesta.

Este punto lo revisaremos con mayor profundidad en el siguiente capítulo, específicamente a través de la herramienta **Modificar formas**.

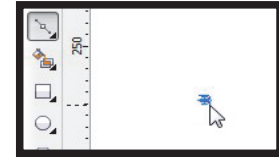
Finalmente, selecciona la figura y aplica el color de tu agrado al diseño, utilizando la paleta de colores vista en el capítulo anterior.



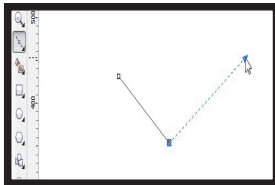
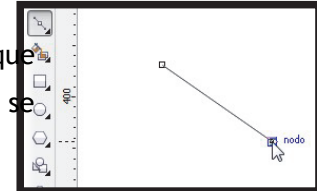
2.2.1 HERRAMIENTAS BÉZIER

Con esta herramienta, podemos hacer líneas por segmentos y curvas más elaboradas. Para ello, seleccionamos la herramienta **Bézier**.

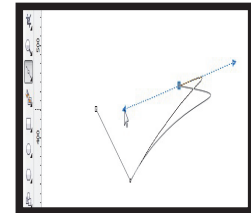
En el caso de realizar una línea recta, debemos dar clic en algún punto del gráfico y aparecerá el primer nodo.



Luego, deberás dar clic en otro punto para generar otro nodo que cree una línea recta y que una a ambos nodos. De esta manera, se dibujan segmentos de rectas.

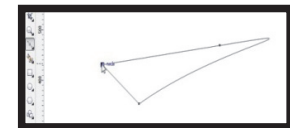


Posteriormente, si deseas trazar líneas curvas, deberás arrastrar el *mouse* sin soltar el botón principal, para luego dar clic en un nuevo punto.



De este modo, al presionar este último, se generará líneas curvas que te servirán para optimizar tus diseños.

Para terminar, se cierra el dibujo, es decir, se hace coincidir el último nodo con el primero, o se presiona la barra espaciadora.



Actividad 1

Ahora, como si escribieras en una hoja de papel, dibuja en CorelDraw la letra “m” utilizando la herramienta **Bézier**:

Indica, brevemente, los pasos que realizaste:

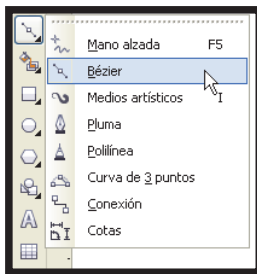
Actividad 2

Luego, intenta dibujar en CorelDraw la flecha del anuncio mostrado anteriormente.



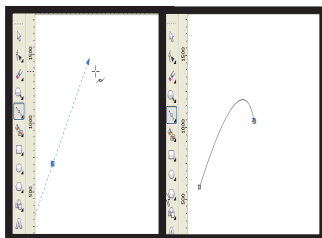
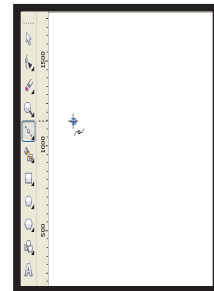
Solución de la Actividad 1

A continuación, desarrollaremos las actividades anteriormente presentadas. Para dibujar la letra “m”, utilizando la herramienta **Bézier**, deberás considerar los siguientes pasos:



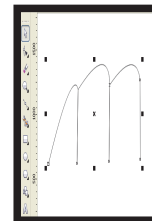
1. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Bézier**.

2. Dibuja un punto del gráfico y aparecerá el primer nodo.



3. Luego, dibuja una línea curva arrastrando el *mouse* y, sin soltar el botón principal, desde ese último nodo hasta dibujar otro punto.

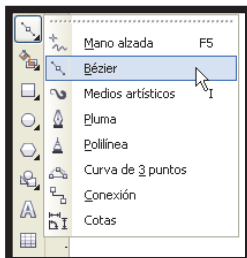
4. En el caso de realizar una línea recta, se debe tener en cuenta el segundo paso y, luego, sin arrastrar el *mouse*, dar clic en otro punto independiente. Esto generará una línea recta que unirá ambos nodos.



5. Finalmente, siguiendo los pasos anteriores y uniendo entre nodos o puntos, obtendrás la letra “m”.

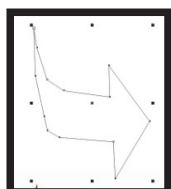
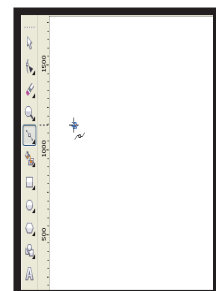
Solución de la Actividad 2

Ahora, desarrollaremos la flecha hacia arriba del anuncio mostrado anteriormente, utilizando la herramienta **Bézier**:



1. Selecciona, en la **Caja de herramientas**, la opción **Bézier**.

2. Dibuja un punto del gráfico y aparecerá el primer nodo.



3. Luego, traza hasta dar forma y cerrar la figura de la flecha. De preferencia, dibújala.
4. Finalmente, aplica a la flecha los atributos independientes como color y otros formatos. Así también, puedes convertir en curvas las partes de la flecha dibujadas para modificar y darle una mejor forma.

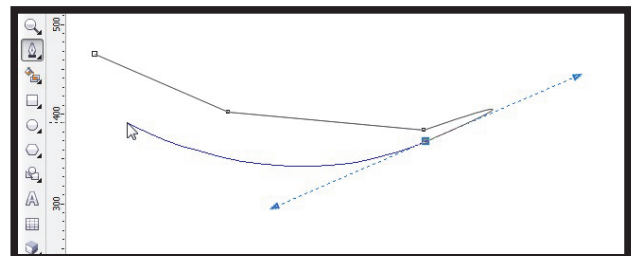
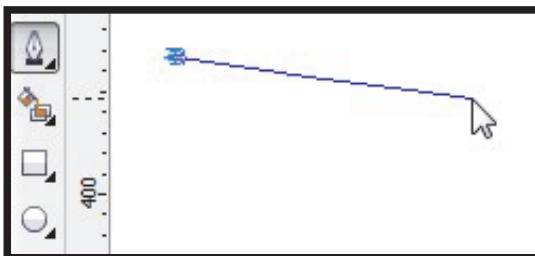
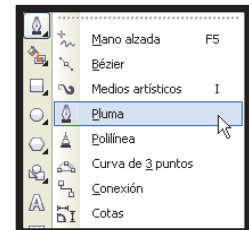
2.2.2 HERRAMIENTA PLUMA



Esta herramienta es muy parecida a la herramienta **Bézier**, con la diferencia de que cuando se utiliza la herramienta **Pluma**, se visualizan las líneas antes de fijar los nodos.

Para ello, deberás seleccionar en la **Caja de herramientas** la opción **Pluma**.

Luego, dibuja un punto sobre el área de gráfico y, antes de presionar el siguiente nodo, podrás visualizar la línea o curva a trabajar.

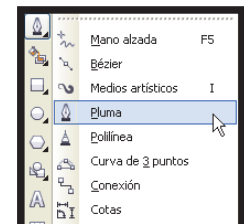


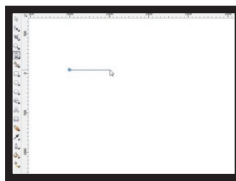
Actividad 1

Dibuja en CorelDraw el contorno de la insignia de la Federación Peruana de Vóley, utilizando la herramienta **Pluma**.

Solución de la Actividad 1

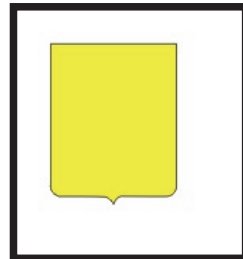
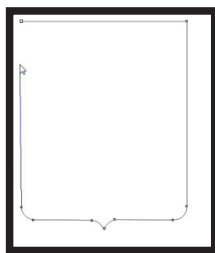
Ahora, dibujaremos en CorelDraw el contorno de la insignia del anuncio mostrado anteriormente utilizando la herramienta **Pluma**:





1. Selecciona, en la **Caja de herramientas**, la opción **Pluma**.
2. Dibuja, presionando con un clic, cada vértice o nodo de la estrella hasta completarla.

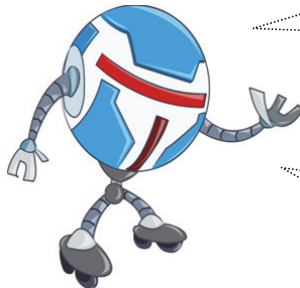
3. Luego, cierra la figura de la insignia uniendo el primer y último nodo dibujado.



4. Finalmente, aplica los atributos independientes como color y otros formatos.

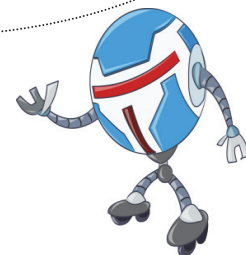
Así también, se puede desarrollar acciones similares con las herramientas **Polilínea** y **Curva 3 puntos**, entre otras.

Intenta trabajar con ellas.



Recuerda que para realizar los diversos diseños, no solo se necesita del conocimiento de las herramientas, sino también de la creatividad y el valor agregado que puedas incluir en los mismos.
¡Sigue esforzándote!

A continuación, te explicaremos las principales herramientas para dibujar formas y objetos.

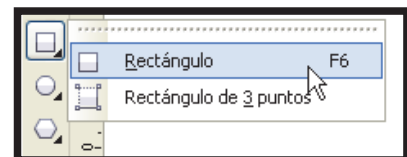


2.2.3 HERRAMIENTA RECTÁNGULO



Esta herramienta nos permite dibujar rectángulos y cuadrados.

En la **Barra de estado**, se pueden visualizar las dimensiones del rectángulo, conforme se va construyendo. El rectángulo, por defecto, asume los valores actuales de los atributos, tanto en su línea de contorno como en el color. Para dibujar un cuadrado, se debe seleccionar la herramienta **Rectángulo**.



Luego, presionando tanto la tecla **Ctrl** como el botón principal del *mouse*, se generará un cuadrado perfecto.
Así también, se puede dibujar un cuadrado desde su punto central, presionando las teclas **Ctrl + Shift**.

Actividad 1

Dibuja en CorelDraw una serie de edificios en 2 dimensiones e indica los pasos que realizaste y señala si podrías darle volumen a dichas figuras.

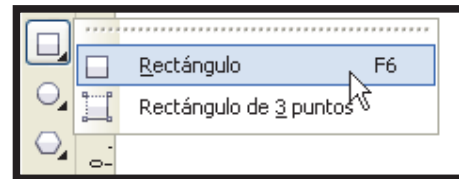
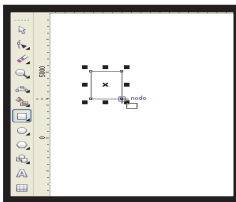
Actividad 2

Dibuja la bandera de la insignia utilizando la herramienta estudiada.

Solución de la Actividad 1

Ahora dibujaremos en CorelDraw figuras de edificios en 2 dimensiones, utilizando la herramienta **Rectángulo**.

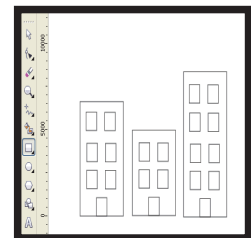
1. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Rectángulo**.



2. Arrastra con el *mouse* sobre el área de dibujo hasta formar tantos rectángulos como necesites.

3. Luego, debes graficar rectángulos grandes para la forma externa y otros más pequeños que representen ventanas.

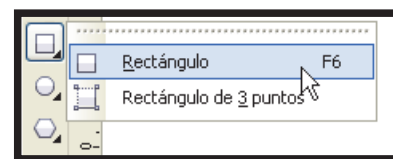
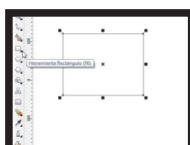
4. Finalmente, aplica los atributos necesarios así como tu propia creatividad.



Solución de la Actividad 2

Para el caso de la bandera del anuncio en mención, debes realizar algunos de los pasos anteriores:

1. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Rectángulo**.



2. Luego, dibuja cada uno de los rectángulos necesarios en la elaboración de la plataforma paredes, puerta y ventanas.

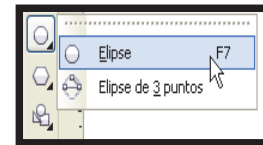
3. Finalmente, aplica los atributos respectivos. Para este caso solo le daremos color uniforme. Los rellenos se aplicarán posteriormente cuando estudiemos dicho tema.



2.2.4 HERRAMIENTA ELIPSE



Esta herramienta nos permite dibujar elipses y círculos.



Como en las operaciones anteriores, la **Barra de estado** nos permite ver las dimensiones tanto del círculo como de la elipse que estamos dibujando.

Los atributos son asignados por defecto, tanto el contorno como el relleno.

Para dibujar un círculo, se debe mantener presionada la tecla **Ctrl**. Las dimensiones se pueden verificar en la **Barra de estado**.

Actividad 1

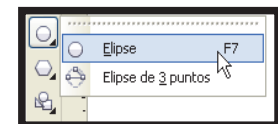
Dibuja en CorelDraw la pelota de vóley que se encuentra dentro de la insignia, en el anuncio mostrado, utilizando la herramienta **Elipse**.

Indica los pasos que realizaste y expresa en qué forma se pueden dibujar círculos equidistantes:

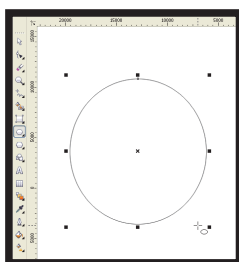


Solución de la Actividad 1

Ahora, dibujaremos en CorelDraw la pelota de vóley, utilizando la herramienta **Elipse**:



1. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Elipse**.



2. Luego, presionando la tecla **Ctrl**, dibuja un círculo.

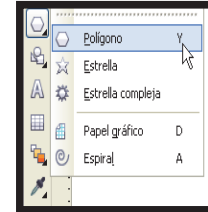
3. Posteriormente y utilizando la herramienta **Bézier** u otra, se pueden generar los trazos dentro de la pelota.



2.2.5 HERRAMIENTA POLÍGONO



Esta herramienta nos permite dibujar diversas figuras geométricas. Para ello, debes seleccionar la herramienta **Polígono** y arrastrar el *mouse* con el botón principal presionado hasta obtener el tamaño que deseas.



Para dibujar polígonos desde el centro, deberás mantener presionada la tecla **Shift**.

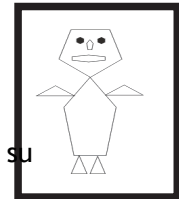
Para dibujar polígonos regulares, deberás mantener presionada la tecla **Ctrl**.

En la **Barra de propiedades** se configura el número de lados del polígono a dibujar.

Actividad 1

Dibuja en CorelDraw la siguiente figura:

Indica en qué forma se pueden utilizar diferentes polígonos de acuerdo con su número de lados.

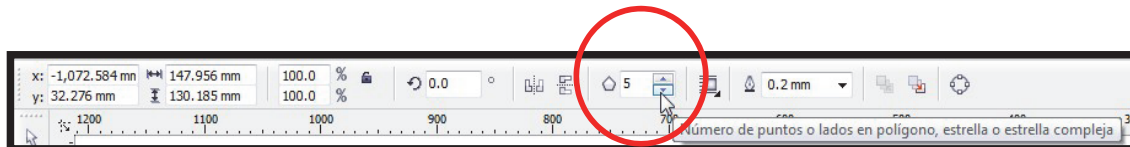
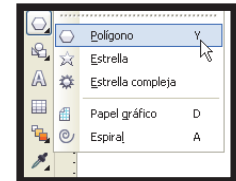


Solución de la Actividad 1

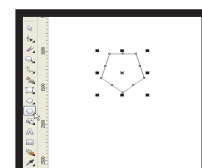
A continuación, dibujaremos en CorelDraw la figura solicitada, utilizando la herramienta **Polígono**:

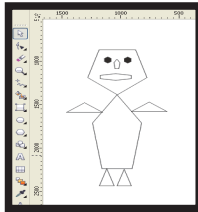
1. Selecciona, en la caja de herramientas, la opción **Polígono**.
2. Deberás tener en cuenta en la **Barra de propiedades**, el número de lados del respectivo polígono.

Por ejemplo, para dibujar el pentágono deberás aplicar el paso 1 y, luego, en la **Barra de propiedades**, escribir el número de lados igual a 5.



3. Luego, en el área de dibujo, dibuja de manera independiente cada uno de los polígonos. Siguiendo el punto anterior y después de configurar un polígono de 5 lados, dibuja el respectivo pentágono en el área de dibujo.





4. Completa la figura, trazando los demás polígonos hasta terminar la figura en mención.

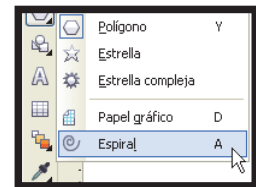
5. Finalmente, aplica los atributos que consideres necesarios.

2.2.6 HERRAMIENTA ESPIRAL



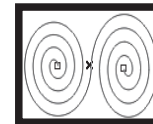
Esta herramienta nos permite dibujar diversos espirales.

En primer lugar, hay que configurar en la **Barra de propiedades**, el número de revoluciones del espiral, así como el tipo de espiral: simétrico, cuando la distancia entre revoluciones es constante; o logarítmico, cuando la distancia entre revoluciones va aumentando.



Selecciona la herramienta **Polígono** y arrastra el *mouse* con el botón principal presionándolo hasta obtener el tamaño deseado.

Actividad 1



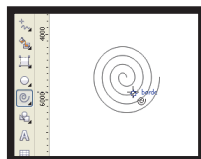
Dibuja en CorelDraw la siguiente figura:

Menciona 3 objetos o figuras en los que se pueden observar una forma similar:

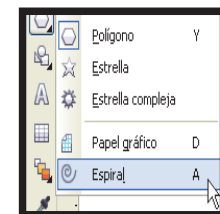
Solución de la Actividad 1

Ahora, dibujaremos en CorelDraw la figura solicitada, utilizando la herramienta **Espiral**:

1. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Espiral**.

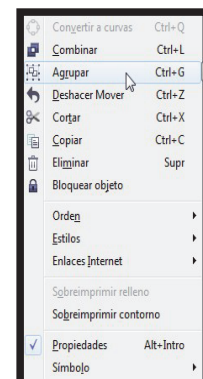


2. Traza la figura de un espiral.

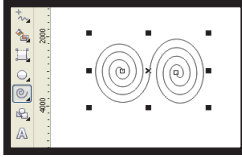


3. Traza una nueva figura y cambia la forma a través de la herramienta **Selección**.

4. Luego, debes seleccionar la figura y presionar el botón secundario del *mouse*.



A continuación, se abrirá una ventana de funciones básicas entre la que deberás escoger **Agrupar**.

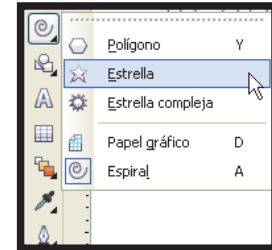


5. Finalmente, obtendrás la figura solicitada.



2.2.7 HERRAMIENTA ESTRELLA

Esta herramienta permite dibujar estrellas de variado número de vértices. La manera de utilizarla es igual a la herramienta **Polígono**.

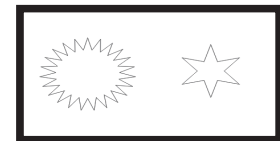


En la **Barra de propiedades** se puede configurar el número de puntas o vértices que deseamos asignar a una estrella.

Actividad 1:

Dibuja en CorelDraw las siguientes figuras:

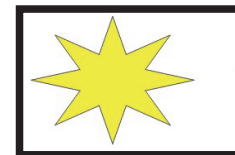
¿Qué sucede si mientras realizas la primera figura, mantienes presionada la tecla **Ctrl** y en la siguiente, la tecla **Shift**?



Actividad 2

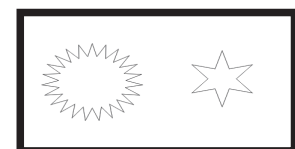
Dibuja en CorelDraw diferentes estrellas.

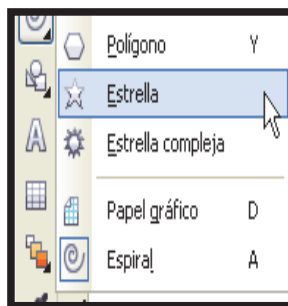
Indica los pasos que realizaste y cómo has definido el número de vértices de cada una de las estrellas en mención.



Solución de la Actividad 1

Ahora, dibujaremos en CorelDraw la figura solicitada, utilizando la herramienta **Estrella**:

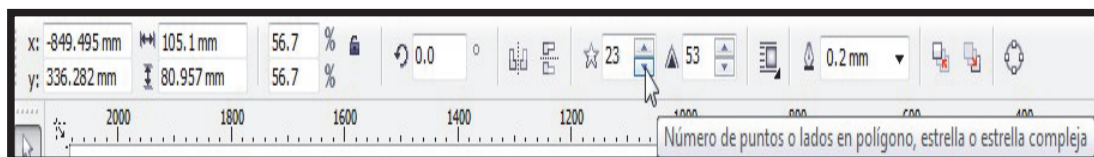




1. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Estrella**.

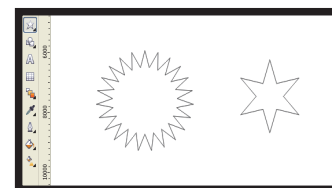
2. Luego, deberás tener en cuenta, en la **Barra de propiedades**, el número de vértices de la respectiva estrella.

Para el caso de la primera figura, el número de vértices deberá ser de 23, mientras que en el caso de la segunda será de 6.



3. Luego, dibuja las respectivas estrellas.

4. Finalmente, aplica los atributos que necesites.



Solución de la Actividad 2

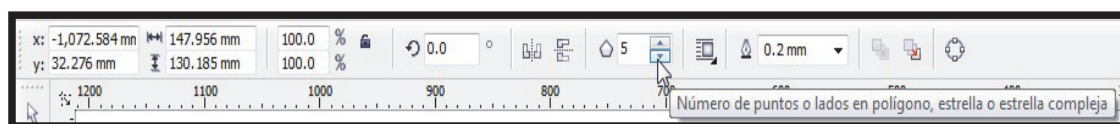
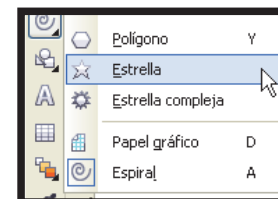
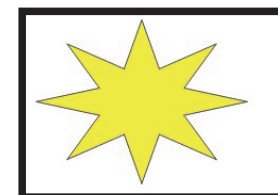
Ahora, dibujaremos en CorelDraw las estrellas mostradas en el afiche anteriormente mostrado, utilizando la herramienta **Estrella**.

Para ello, deberás realizar lo siguiente:

1. En la **Caja de herramientas**, selecciona la opción **Estrella**.

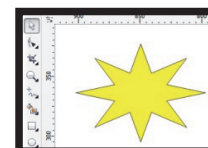
2. Luego, en la Barra de propiedades, deberás tener en cuenta el número de vértices de la respectiva estrella.

Para el caso de la primera, el número de vértices deberá ser de 8, mientras que en el caso de la segunda será de 5.



3. Luego, dibuja las respectivas estrellas.

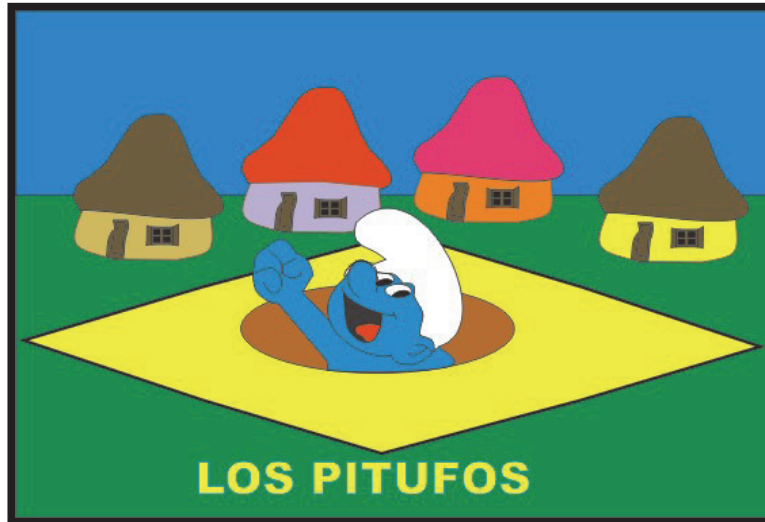
4. Finalmente, aplica los atributos que necesites.



Ejercicio de aplicación 1

Observa el siguiente afiche.





Elabora este afiche teniendo en cuenta las herramientas estudiadas sobre curvas, formas y objetos.

2.3 Herramientas de relleno, contorno y texto

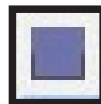
A continuación, te explicaremos las principales herramientas para aplicar relleno, contorno y texto a tus diseños.



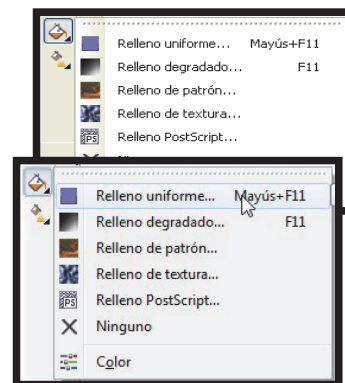
La herramienta **Relleno** permite aplicar un tratamiento interno al objeto. Al rellenar un objeto, se aplican colores y patrones en el interior de sus bordes.

Observa los rellenos disponibles en CorelDraw X4. Ahora, definiremos cada uno de ellos.

2.3.1 RELLENO UNIFORME



Esta herramienta permite que el objeto adquiera un color sólido o uniforme.



Actividad 1

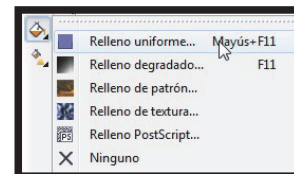
Aplica en CorelDraw el relleno uniforme a la respectiva bandera del afiche mostrado. Investiga y señala, brevemente, la diferencia entre los modelos de CMYK y RGB.

Solución de la Actividad 1

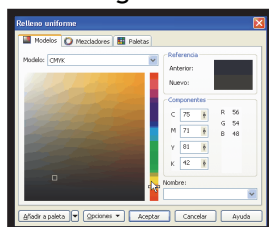
Ahora aplicaremos en CorelDraw el relleno uniforme a la respectiva casita del afiche mostrado, utilizando la herramienta con el mismo nombre:

Para ello, debes realizar los siguientes pasos:

1. Una vez dibujada la bandera, selecciona el elemento al que deseas aplicar relleno.
2. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Relleno uniforme**.



3. Escoge el color de relleno a través de ventana respectiva.



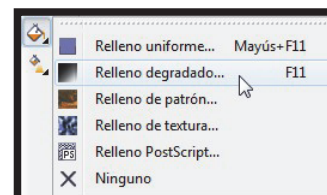
4. Finalmente, presiona el botón **Aceptar** para aplicar el relleno deseado.



2.3.2 RELLENO DEGRADADO



Esta herramienta permite que el objeto adquiriera una progresión entre dos colores, siguiendo un trayecto lineal, radial, cónico o cuadrado.



Actividad 1

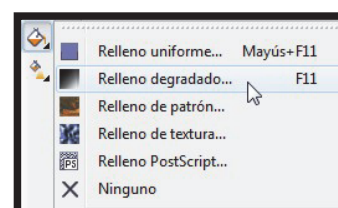
Aplica, en CorelDraw, el relleno degradado a la respectiva elipse del afiche mostrado.

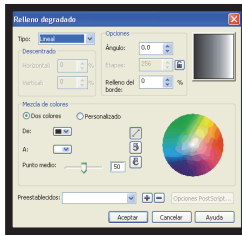
Señala la utilidad de la función **Descentrado** para los tipos de relleno degradado.

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos el relleno degradado a la respectiva casita del afiche mostrado, utilizando la herramienta con el mismo nombre:

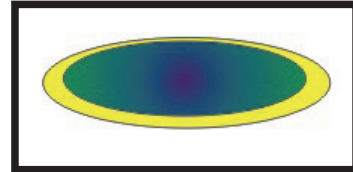
Para ello, debes realizar los siguientes pasos:





1. Selecciona el objeto al que deseas aplicar el relleno.
2. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Relleno degradado**.

3. Escoge el color de relleno a través de la ventana respectiva.



4. Finalmente, presiona el botón **Aceptar** para aplicar el relleno deseado.

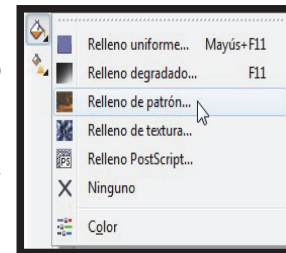
2.3.3 RELLENO

DE



PATRÓN

Esta herramienta permite que el objeto adquiriera un relleno conformado por imágenes simétricas predefinidas que se pueden utilizar fácilmente para crear mosaicos. Puede importar un mapa de bits o un gráfico de vectores y también se puede crear un sencillo patrón de mapa de bits de dos colores.

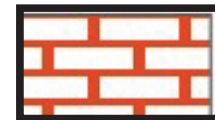


Existen tres tipos: de dos colores, de color y de mapa de bits.

Investiga y explica con tus propias palabras la funcionalidad de cada tipo de relleno de patrón.

Actividad 1

Aplica el relleno de patrón a la respectiva pared del afiche mostrado.



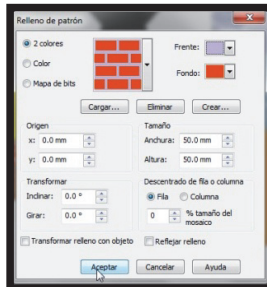
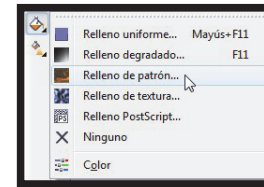
Indica los pasos que realizaste.

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw el relleno de patrón a la respectiva pared del afiche mostrado, utilizando la herramienta con el mismo nombre:

Para ello, debemos realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona el objeto al que deseas aplicar relleno.
2. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción **Relleno de patrón**.



3. Escoge el color de relleno a través de la ventana respectiva.

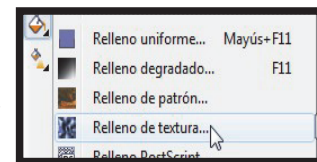
4. Finalmente, presiona el botón **Aceptar** para aplicar el relleno deseado.



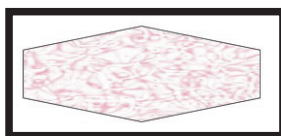
2.3.4 RELLENO DE TEXTURA



Esta herramienta permite que el objeto adquiriera un mapa de bits o imagen fractal que puede utilizarse para dar una apariencia natural a un objeto. Puede seleccionar entre un conjunto de texturas creadas previamente o crear sus propias variaciones.



Actividad 1



Aplica en CorelDraw el relleno de textura para la representación del polígono respectivo del afiche mostrado.

Indica los pasos que realizaste y menciona las principales modificaciones y personalizaciones que se pueden realizar al relleno de textura.

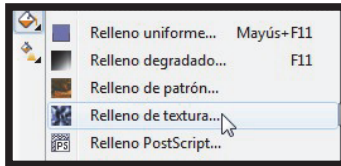
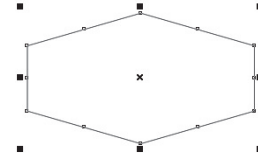
Indica también el relleno utilizado para la representación del mar.

Solución de la Actividad 1

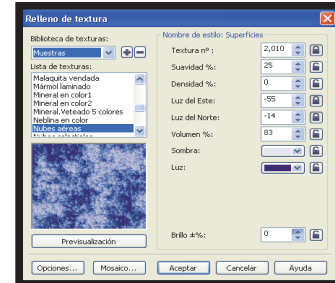
Ahora, aplicaremos en CorelDraw el relleno de textura para la representación del cielo respectivo del afiche mostrado, utilizando la herramienta con el mismo nombre:

Para ello, debemos realizar los siguientes pasos:

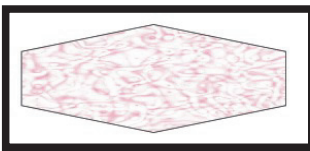
1. Dibuja y selecciona el polígono al que deseas aplicar relleno.



2. Selecciona en la Caja de herramientas, la opción **Relleno de textura**.



3. Escoge el tipo de relleno a través de la ventana respectiva.

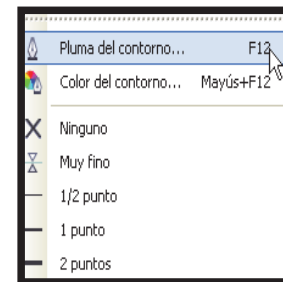


4. Finalmente, presiona el botón **Aceptar** para aplicar el relleno deseado.

2.3.5 HERRAMIENTA CONTORNO



Esta herramienta permite aplicar y configurar el contorno de un objeto, como el color, el ancho, el estilo, etcétera.



Cuando se selecciona la herramienta **Contorno**, se despliega un menú lateral desde donde se puede modificar el ancho del contorno o eliminarlo.

Sin embargo, de este menú, la herramienta más completa es la denominada **Pluma de contorno**, desde donde se configuran todos los parámetros de un contorno.

Actividad 1

Aplica la herramienta **Contorno** sobre la bandera, como se muestra en la imagen.

Indica los pasos que realizaste.

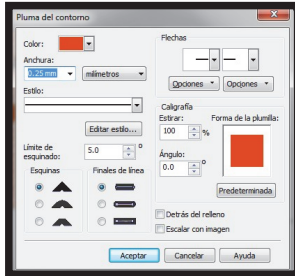
Luego, indica cuál es el tipo y el color de contorno de la bandera en el afiche.

Solución de la Actividad 1

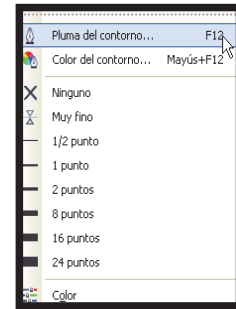
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Pluma de contorno** sobre el techo de la casita.

Para ello, debes realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona el objeto al que deseas aplicar relleno.



2. Selecciona en la **Caja de herramientas**, la opción de la herramienta **Pluma de contorno**.



3. Escoge el tipo de relleno a través de la ventana respectiva.

4. Finalmente, presiona el botón **Aceptar** para aplicar el relleno deseado.



2.3.6 HERRAMIENTA DE TEXTO

Esta herramienta permite aplicar y configurar el texto, los efectos gráficos especiales como sofisticadas funciones de procesamiento de palabras. Así, también se puede aplicar texto artístico a pequeños fragmentos de texto a los que se piense aplicar efectos gráficos, y texto de párrafo a fragmentos mayores que precisen un formato más complejo.

Texto artístico

Tipo de texto utilizado principalmente en títulos y logotipos, donde el aspecto gráfico de los caracteres es muy importante.



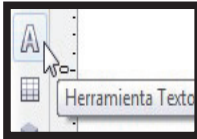
Para elaborar textos artísticos, debes seleccionar la herramienta texto en la **Caja de herramientas**.



Luego, podrás aplicarlo en el área de dibujo.

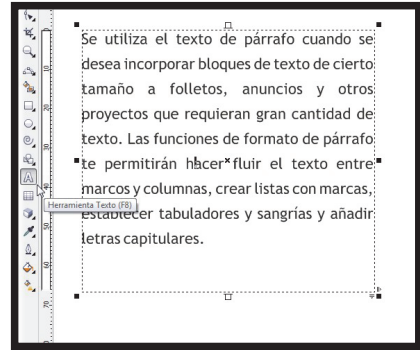
Texto de párrafo

Se utiliza el texto de párrafo cuando se desea incorporar bloques de texto de cierto tamaño a folletos, anuncios y otros proyectos que requieran gran cantidad de texto. Las funciones de formato de párrafo te permitirán hacer fluir el texto entre marcos y columnas, crear listas con marcas, establecer tabuladores y sangrías y añadir letras capitulares.



Para elaborar textos de párrafo, también debes seleccionar la herramienta texto en la **Caja de herramientas**.

Luego, podrás aplicarlo en el área de dibujo.



Actividad 1

Aplica en CorelDraw la herramienta de texto artístico sobre el texto mostrado en el afiche.



Indica los pasos que realizaste y señala cuál es efecto trabajado en este texto.

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Texto artístico** sobre el texto mostrado en el afiche, utilizando la herramienta con el mismo nombre.

Para ello, debes realizar los siguientes pasos:

1. Escribe la frase indicada con la herramienta **Texto** y aplica atributos de formato.
2. Selecciona el texto y, luego, al presionar clic sobre el mismo, debes elegir cambiar la orientación.



3. Luego, deberás primero **Convertir a curvas** el texto y presionar desde los nodos para aumentar su tamaño.



Ejercicio de aplicación 2

Observa la siguiente portada.



Elabora dicha portada, teniendo en cuenta las herramientas estudiadas sobre relleno, contorno y texto.

¿CUÁNTO APRENDÍ?

I. Responde:

- a) ¿De qué manera podemos visualizar la **Caja de herramientas** en el caso de que no se encuentre activa en el entorno de CorelDraw X4?

- b) ¿En qué consiste el relleno PostScript de CorelDraw X4?

- c) Menciona los pasos a seguir para dibujar un octógono en CorelDraw.

d) ¿Cuál es la diferencia entre un texto artístico y un texto de párrafo?

II. Completa, con tus propias palabras, el siguiente cuadro comparativo entre los tipos de relleno con los que se trabaja en CorelDraw.

Tipo de relleno	Funcionalidad	Ejemplo de aplicación
Uniforme		
Degradado		
De patrón		
De textura		
De postscript		

III. Relaciona:



() Sirve para dibujar segmentos de línea y curvas. Se le denomina herramienta **Mano Alzada**.

() Sirve para seleccionar, girar y modificar el tamaño de los objetos.

() Sirve para representar polígonos.

() Sirve para dibujar curvas segmento a segmento. Se le denomina herramienta **Bézier**.

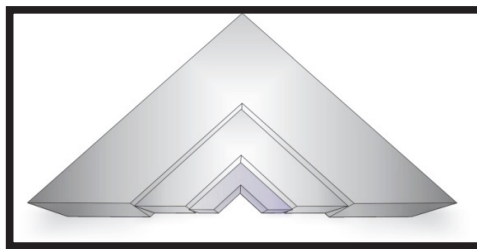
IV. Investiga lo siguiente:

a) ¿Cuál es la utilidad de las líneas cotas en CorelDraw X4?

b) ¿Cuál es la utilidad de crear capas en CorelDraw X4?

V. Elabora los siguientes logotipos utilizando las herramientas estudiadas.

Realiza un breve comentario sobre las herramientas utilizadas en cada una de las figuras.





VI. Proyecto integrador: etapa 2

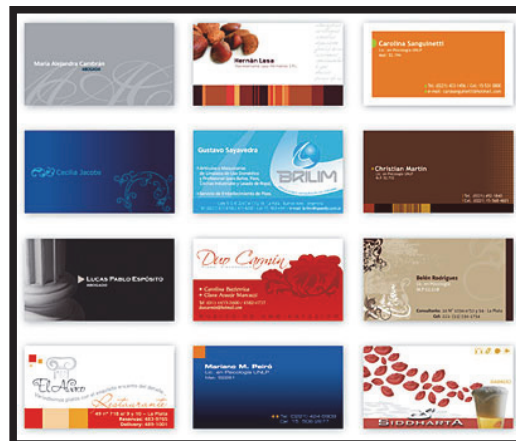
A continuación, cada grupo de trabajo, debe elaborar las siguientes actividades:

1. Diseñar el logo de la empresa

Dentro de este logotipo se deberá incluir el nombre de la empresa y alguna frase que identifique a la misma o a sus representantes.

2. Elaboren y diseñen tarjetas de presentación y llaveros para cada uno de los integrantes de la empresa. Dentro de la información, estas deben incluir:

- a) Nombre o razón social
- b) Logo de la empresa
- c) Nombre del socio
- d) Dirección legal
- e) Teléfonos de contacto
- f) Correos electrónicos



CAPÍTULO 3

HERRAMIENTAS INTERACTIVAS Y APLICABLES A MÁS DE UN OBJETO

En este tercer capítulo, empezaremos a estudiar y aplicar herramientas mucho más elaboradas y específicas.



Observa el siguiente afiche publicitario:



Debes elaborar este afiche, aplicando las herramientas que creas convenientes y tu propia creatividad.

Teniendo en cuenta los contenidos estudiados en el primer y segundo capítulo, explica brevemente qué herramientas consideras que puedes utilizar para elaborar este afiche.

Sobre la base de tu respuesta anterior, contesta las siguientes preguntas:

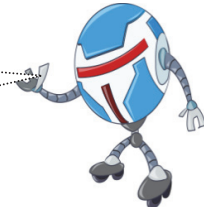
1. ¿Qué herramientas utilizarías para elaborar y aplicar los formatos observados en el afiche del Día de los enamorados?

2. ¿Cómo diseñarías el atardecer del afiche del Día de los enamorados?

3. ¿De qué manera aplicarías la sombra, el brillo y la transparencia?

4. ¿Qué herramienta podrías utilizar para generar el volumen al título del afiche?

Intenta responder estas preguntas apoyándote de lo estudiado anteriormente y explorando en CorelDraw. Puedes consultar el Internet. ¡Lo lograrás!



3.1 HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

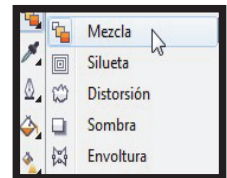
Este tipo de herramienta posibilita otorgar una mayor definición en el tratamiento de los objetos. Del mismo modo, permite alterar la apariencia de los objetos seleccionados.

A continuación, estudiaremos cada una de ellas.

3.1.1 HERRAMIENTA MEZCLA INTERACTIVA



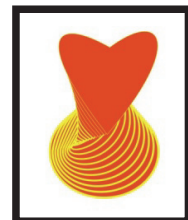
Esta herramienta permite mezclar dos objetos arrastrando el *mouse* de un objeto a otro. De este modo, si se tienen dos objetos, con la herramienta **Mezcla**, se pueden generar una serie de objetos intermedios.



Actividad 1

Observa y realiza la figura del corazón que contiene el afiche del Día de los enamorados.

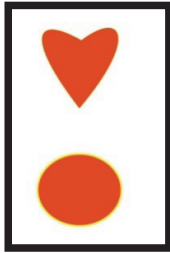
Analiza y señala brevemente cómo podrías elaborar la figura en mención.



Solución de la Actividad 1

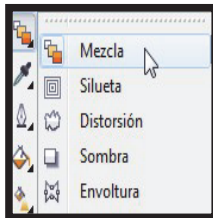
Ahora, aplicaremos en CorelDraw, la herramienta **Mezcla interactiva** utilizando un círculo y un corazón.

Para aplicar la herramienta **Mezcla interactiva** de objetos, deberás realizar los siguientes pasos:



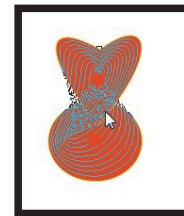
1. Dibuja un corazón y un círculo, aplicando las herramientas correspondientes, aprendidas en el capítulo anterior.

2. Selecciona uno de los objetos.



3. Selecciona la herramienta **Mezcla interactiva**.

4. Arrastra, con el *mouse*, desde el círculo hasta el centro del corazón.



5. Finalmente, puedes aplicar los atributos y formas deseadas para obtener la figura indicada.

3.1.2 HERRAMIENTA SILUETA INTERACTIVA



Esta herramienta se emplea para generar objetos de varios tamaños de la forma del objeto al que se aplica la acción.

Actividad 1

Observa la siguiente figura del afiche.

Analiza y señala brevemente cómo podrías elaborar dicha figura en particular, teniendo en cuenta el uso de esta herramienta.



Debes tener en cuenta que la figura mostrada puedes elaborarla con el apoyo de las herramientas estudiadas en el capítulo anterior.



Solución de la Actividad 1

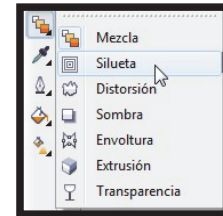
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Silueta interactiva** para elaborar la figura mostrada anteriormente.

Para aplicar la herramienta **Silueta interactiva**, deberás realizar los siguientes pasos:

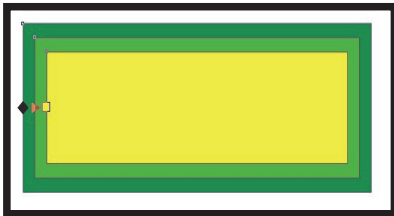
1. Dibuja la figura del rectángulo con la herramienta del mismo nombre.



2. Aplica los diferentes formatos como relleno y contorno estudiados en el capítulo anterior.



3. Selecciona la herramienta **Silueta interactiva**.



4. Arrastra, con el *mouse*, hacia el centro del mapa del Perú elaborado. Finalmente puedes aplicar los atributos y formas deseadas para obtener la figura indicada.

Actividad 2

Analiza y señala brevemente cómo podrías elaborar la figura de la pareja, teniendo en cuenta el uso de esta herramienta.



3.1.3 HERRAMIENTA DISTORSIÓN INTERACTIVA



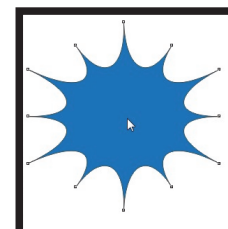
Esta herramienta es utilizada para distorsionar los objetos de tres maneras diferentes: empujar y tirar, cremallera y torbellino.



Investiga y explica la diferencia entre “cremallera” y “torbellino”. Comenta con tus compañeros para qué utilizarías uno u otro.

Actividad 1

Observa y realiza la siguiente figura.

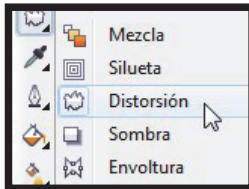
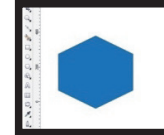


Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Distorsión interactiva** para elaborar la figura anteriormente presentada.

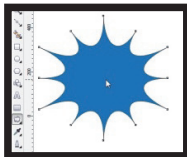
Para aplicar la herramienta **Distorsión interactiva**, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Dibuja un hexágono con la herramienta **Polígono**, estudiada anteriormente.



2. Aplica los diferentes formatos como relleno y contorno estudiados en el capítulo anterior.

3. Selecciona la herramienta **Distorsión interactiva**.



4. Arrastra el *mouse* hacia el centro superior del hexágono hasta lograr la figura indicada. Finalmente, puedes aplicar los atributos y formas deseadas.

3.1.4 HERRAMIENTA SOMBRA INTERACTIVA



Esta herramienta permite generar sombras en los objetos, lo que produce un efecto de tridimensionalidad y de profundidad.

Actividad 1

Observa y realiza los siguientes elementos que aparecen en el anuncio, con su respectiva sombra.

Analiza y señala brevemente si la sombra de algunos objetos se puede clonar o recortar.



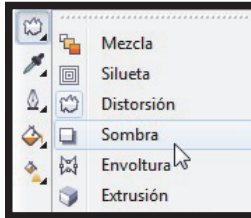
Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Sombra interactiva** para la realización de los elementos presentados con anterioridad.

Para aplicar la herramienta **Sombra interactiva**, deberás realizar los siguientes pasos:



1. Selecciona el objeto al cual se aplicará la respectiva sombra.



2. Aplica los diferentes formatos como relleno y contorno estudiados en el capítulo anterior.

3. Selecciona la herramienta **Sombra interactiva**.

4. Arrastra con el *mouse* hacia el centro de los objetos hasta lograr el efecto deseado. Finalmente, puedes aplicar los atributos y formas deseadas para obtener la figura indicada.



3.1.5 HERRAMIENTA EXTRUSIÓN INTERACTIVA



Esta herramienta permite dar a los objetos un aspecto tridimensional, creando la ilusión de profundidad. La dirección y profundidad de la extrusión, la posición del punto de fuga, el tipo de iluminación y el color de la extrusión son atributos que se pueden variar en la **Barra de propiedades**.

Actividad 1

Realiza el siguiente texto que aparece en el anuncio con el efecto mostrado.



Analiza y señala brevemente en qué consiste los bordes biselados.

Solución de la Actividad 1

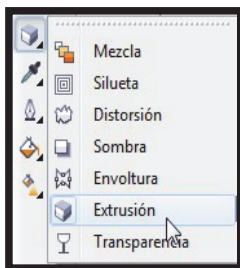
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Extrusión interactiva** sobre el texto “en Lima”.

Para aplicar la herramienta de **Extrusión interactiva**, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona el elemento en el que se aplicará la



extrusión interactiva.



2. Aplica los diferentes formatos como relleno y contorno estudiados en el capítulo anterior.

3. Selecciona la herramienta **Extrusión interactiva**.

4. Arrastra, con el *mouse*, hacia abajo del texto hasta lograr dicha figura indicada. Finalmente, puedes aplicar los atributos y formas deseadas para obtener la figura indicada.



3.1.6 HERRAMIENTA TRANSPARENCIA INTERACTIVA



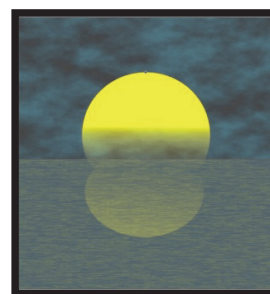
Esta herramienta permite aplicar transparencias uniformes, degradadas, radiales, de patrón, de textura y de mapa de bits. Aunque parezca que se está aplicando un relleno al objeto, en realidad, es una máscara de escala de grises sobre el relleno activo del mismo.

La dirección y posición de la transparencia se controlan con el *mouse* mediante las flechas de transparencia. La opacidad de la transparencia se controla mediante la **Barra de propiedades**.

Actividad 1

Realiza la siguiente figura que aparece en el anuncio.

Investiga y señala brevemente los tipos de transparencia de CorelDraw X4.

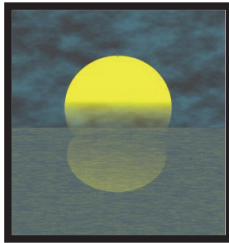
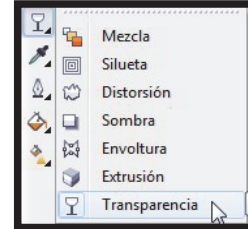
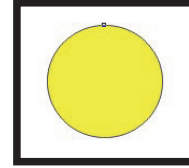


Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Transparencia interactiva**, utilizando las figuras del logo y la dibujada en el anuncio.

Para aplicar la herramienta de **Transparencia interactiva**, deberás realizar los siguientes pasos:

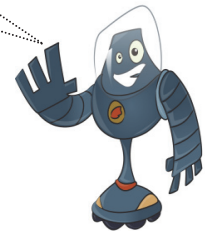
1. Selecciona el elemento deseado.
2. Aplica los diferentes formatos como relleno y contorno estudiados en el capítulo anterior.
3. Selecciona la herramienta **Transparencia interactiva**.



4. Arrastra, con el *mouse*, hacia abajo de los objetos hasta lograr la figura indicada. Finalmente, puedes aplicar los atributos y formas deseadas para obtener las características deseadas.

Ejercicio de aplicación 3

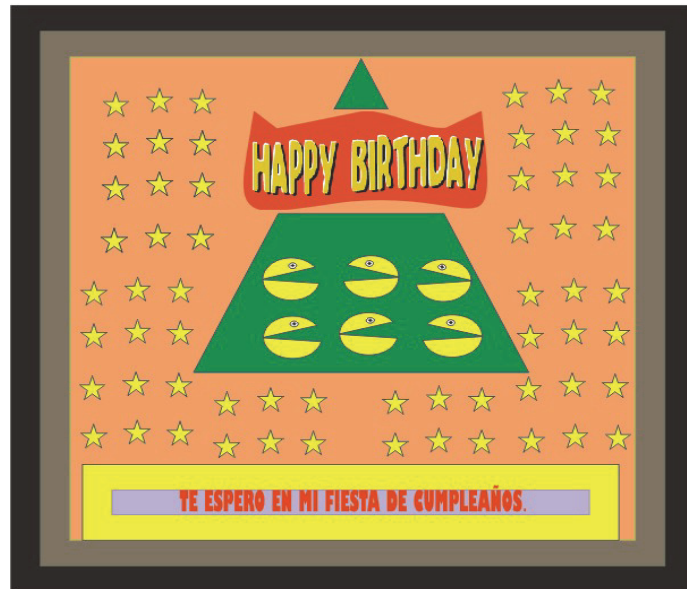
Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche teniendo en cuenta las herramientas interactivas estudiadas, así como las anteriormente aprendidas.

3.2 Herramientas de Recorte y Modificación de formas

Observa el siguiente afiche publicitario:



Debes elaborar este afiche, aplicando las herramientas que creas convenientes y tu propia creatividad.

Teniendo en cuenta los contenidos estudiados en el primer y segundo capítulo, explica brevemente qué herramientas consideras que puedes utilizar para elaborar este afiche.

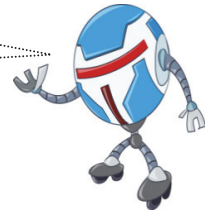
Sobre la base de tu respuesta anterior, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué herramientas utilizarías para elaborar y aplicar los formatos observados en el afiche anteriormente mostrado?

2. ¿Cómo diseñarías los *pacman* de la figura mostrada?

3. ¿De qué manera aplicarías la forma del título?

Intenta responder estas preguntas apoyándote en lo estudiado anteriormente y explorando en CorelDraw. Puedes consultar el Internet. ¡Lo lograrás!

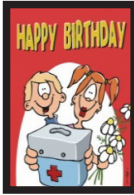


3.2.1 HERRAMIENTA RECORTAR



Con esta herramienta, se pueden recortar objetos. De este modo, se puede eliminar las partes que no necesitas de un dibujo.

Actividad 1

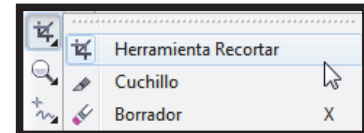


Observa la siguiente imagen y compárala con la mostrada en el folleto. Explica brevemente cuál es la diferencia entre ambas figuras y, utilizando el programa, señala cuáles son los pasos para realizar la que se visualiza en el afiche.

Solución de la Actividad 1

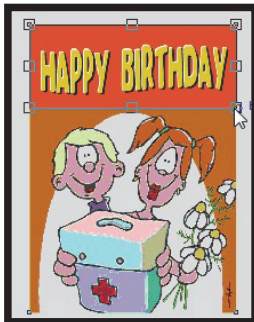
Para aplicar la herramienta **Recorte**, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona la herramienta **Recorte**.



2. Selecciona el texto que vas a recortar.

3. Presiona doble clic o *Enter* para obtener solo lo seleccionado.

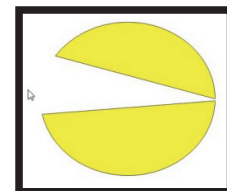


3.1.7 HERRAMIENTA CUCHILLO

Permite dividir un objeto y crear varios objetos independientes. Por ejemplo, si cortas un círculo en dos puntos, crearás dos objetos independientes. Para utilizarla, deberás seleccionar la herramienta **Cuchillo** y trazar la trayectoria del corte, manteniendo presionado el botón principal del *mouse*.

Actividad 1

Observa la siguiente imagen mostrada en el folleto.



Investiga y señala brevemente cuáles son los pasos para realizar la que se muestra en el afiche.

Solución de la Actividad 1

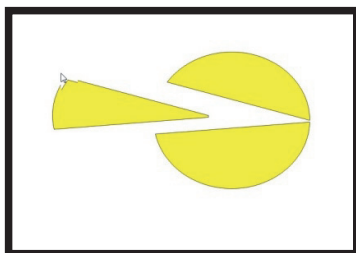
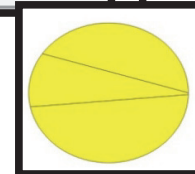
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Cuchillo** en el diseño del *pacman*.

Para aplicar la herramienta **Cuchillo**, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona el círculo y luego la herramienta **Cuchillo**.



2. Dibuja y señala la parte inferior de la imagen mostrada.



3. Selecciona la parte no deseada y presiona el botón **Suprimir** para eliminar la misma y obtener solo la parte inferior requerida.

3.1.8 HERRAMIENTA BORRADOR

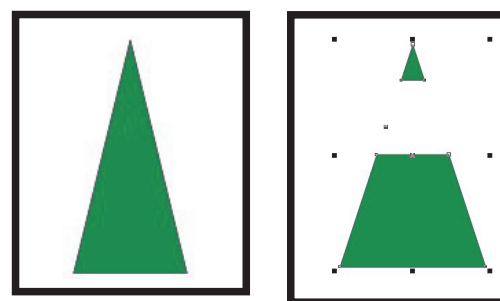


Esta herramienta permite eliminar porciones de un determinado objeto sin interrumpir ningún trayecto cerrado.

Actividad 1

Observa las siguientes imágenes:

Investiga y señala brevemente la diferencia entre ambas figuras y cuáles son los pasos para realizar la segunda.



Solución de la Actividad 1

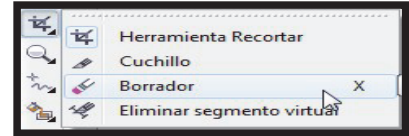
Ahora aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Borrador** utilizando la figura de la casita anteriormente trabajada.

Para aplicar la herramienta **Borrador**, deberás realizar los siguientes pasos:

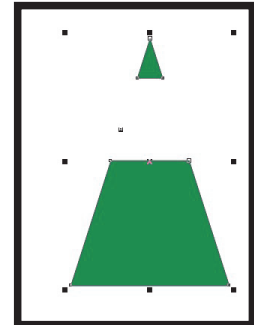
1. Selecciona el techo triangular que vas a borrar.



2. Selecciona la herramienta **Borrador**.



3. Con el *mouse*, arrastra sobre la zona que se borrará hasta generar el trapecio o la forma requerida.



4. Finalmente, obtendrás la imagen solicitada.

3.1.9 HERRAMIENTA MODIFICACIÓN DE FORMA



Con esta herramienta, podemos modificar la forma de los diversos objetos seleccionados.

Actividad 1

Observa la siguiente imagen trabajada con la herramienta **Recortar** y compárala con la mostrada en el folleto:



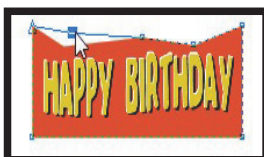
Investiga y señala brevemente cuáles son los pasos para realizar el cambio observado en la imagen trabajada en el folleto.

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Forma**, utilizando la imagen del texto del folleto.

Para aplicar la herramienta **Forma**, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona la imagen a dar forma.
2. Convierte la imagen a curvas si es necesario.



3. Con ayuda del *mouse*, modifica la forma desde uno de los nodos que aparece en el contorno del objeto. Del mismo modo, haciendo doble clic sobre el contorno de la imagen,

puedes generar nuevos nodos para dar la forma.

4. Finalmente, obtendrás la imagen solicitada.



Recuerda que es importante trabajar con nodos la forma específica de las imágenes trabajadas. Por ello, ampliaremos este concepto en la siguiente página.



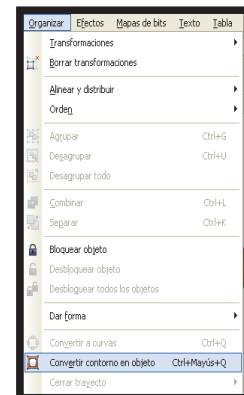
Objetos de curvas

Los nodos también pueden manejarse independientemente, con la finalidad de modificar la forma de los objetos con mayor libertad.

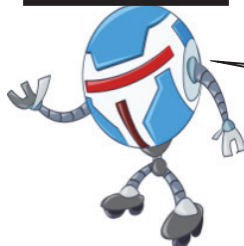
Existen diversos gráficos que no son objetos de curvas. De este modo, siempre que requieras trabajar con nodos, es necesario convertir el determinado objeto a curvas.

Para ello:

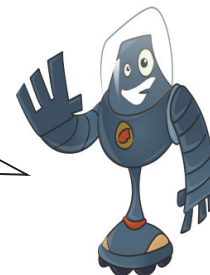
1. Selecciona el objeto y, en el menú **Organizar**, escoge la opción **Convertir a curvas**.
2. Si la opción **Convertir a curvas** está inhabilitada, es porque el objeto seleccionado ya es un objeto de curvas.



Trabajo Práctico: Refuerza tus conocimientos



Vamos a elaborar el siguiente logo.



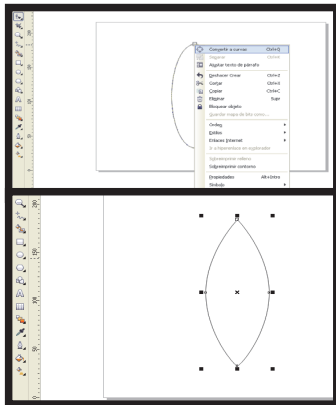
Pero antes, necesito tu apoyo en responder la siguiente pregunta:

¿Qué herramientas consideras que se necesitan para elaborar el logo presentado?

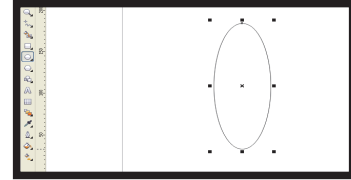
Solución del trabajo práctico: refuerza tus conocimientos

Ahora, veremos los pasos para elaborar el logotipo de Adidas.

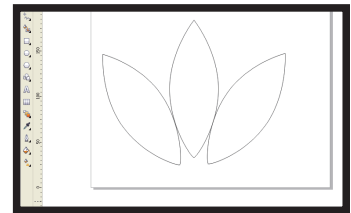
a) Crea una elipse y ubícala en forma vertical.



b) Posteriormente, convierte la gráfica a curvas.



c) Luego, con la herramienta **Forma**, inclina ambas puntas de la elipse hasta formar una hoja, como se muestra en la imagen.

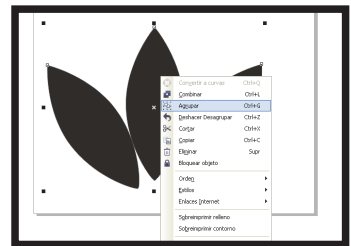


d) Posteriormente, copia 2 figuras similares a la original, brinda la forma del logo y aplica el relleno a cada una de las hojas de color negro.



e) Luego, agrupa dichas imágenes.

f) Grafica tres rectángulos de color blanco y ubícalos en la zona posterior para aplicar el recorte correspondiente.



g) Separa la imagen trabajada y añade el texto debajo con el nombre de la empresa Adidas.



Ejercicio de aplicación 4

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche teniendo en cuenta las herramientas aprendidas, especialmente, las de recorte y modificación de formas.

Para ello, debes tener en cuenta las imágenes a descargar de la plataforma.

a) ¿Es posible aplicar rellenos distintos a la extrusión? Fundamenta tu respuesta.

b) Describe algunos modos de fusión de una transparencia.

IV. Elabora el siguiente anuncio utilizando las herramientas estudiadas.

Realiza un breve comentario sobre las herramientas utilizadas en cada uno de sus elementos.





V. Proyecto integrador: etapa 2

A continuación, un restaurante se encuentra a punto de abrir un local en Miraflores y acude a ustedes para solicitarles la elaboración de un logo, así como una pequeña carta compuesta por un díptico.

1. En el caso del logo, este debe contener:

- a) Nombre de restaurante: “Norte Marino”
- b) Distrito: Av. Costa Verde s/n, Miraflores
- c) Teléfono. 5673656
- d) Correo electrónico: mensajes@nortemarino.com

2. Elaborar y diseñar una carta con la información de los platos de pescado más resaltantes de nuestro país. Considera que la carta elaborada debe ser lo más atractiva posible.

- a) Nombre de platos criollos tradicionales
- b) Imágenes del plato
- c) Precios
- d) Ofertas

Debes tener en cuenta que las imágenes puedes obtenerlas a través de Internet así como visitar alguno de los restaurantes de la zona e investigar los precios y las ofertas propuestas.

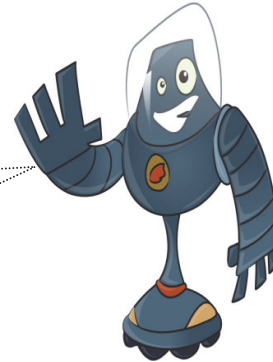
CAPÍTULO 4

TRABAJO CON OBJETOS



X4: ¿Qué necesitas para realizar un buen dibujo?

Lápices, borrador, colores, entre otros. Además de tijeras, goma y otros materiales.



Puedes utilizar herramientas similares con CorelDraw X4.
En este cuarto capítulo, vamos a continuar con el trabajo con objetos de manera más general y utilizando nuevas herramientas.

Observa el siguiente anuncio:



Debes elaborar este anuncio aplicando las herramientas que consideres pertinente y tu propia creatividad.

Antes, explica brevemente qué herramientas consideras que se pueden utilizar para elaborar este anuncio.

Ahora, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué herramientas utilizarías para diseñar el logo del colegio del anuncio?

2. ¿Qué herramientas utilizarías para realizar las diferentes formas trabajadas en los objetos de este anuncio?

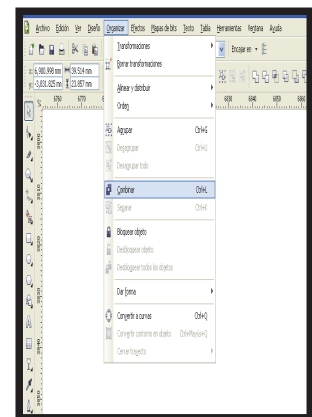
4.1 COMBINAR Y SEPARAR

Estos comandos sirven para combinar y separar objetos y se encuentran en el menú **Organizar**.

4.1.1 Combinar objetos

Esta herramienta es muy similar a la opción **Agrupar y desagrupar** y permite unir varios objetos o elementos, generando uno solo.

Ahora bien, mientras la opción **Agrupar** se utiliza cuando se desea manejar un grupo de objetos como un solo elemento, la combinación es una operación más compleja.



Esta última se puede utilizar en las siguientes situaciones:

- a) Cuando se desea que varios objetos se conviertan en uno solo y así cambiar su forma con la herramienta **Forma**

- b) Cuando los objetos contienen muchos nodos y curvas, y se desea reducir la cantidad total de memoria que consumen
- c) Cuando se desea crear efectos especiales tales como máscaras transparentes, debajo de las cuales se pueden colocar otros objetos

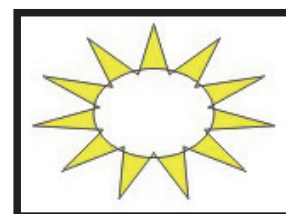
De este modo, se obtiene un objeto combinado con los atributos de contorno y de relleno del objeto último seleccionado antes de ejecución.

Si los objetos combinados se encuentran superpuestos, las áreas que se superponen quedan eliminadas para así crear huecos transparentes. Los huecos te permitirán ver los objetos que se encuentran detrás.

Actividad 1

Observa y realiza la siguiente figura:

Analiza y responde lo siguiente:



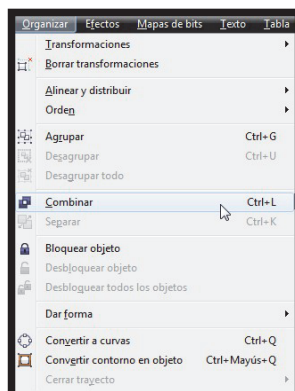
¿Qué pasos seguirías para diseñar esta figura con las herramientas ya estudiadas?

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Combinar**, la cual permite realizar la acción del mismo nombre entre objetos.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

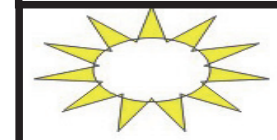
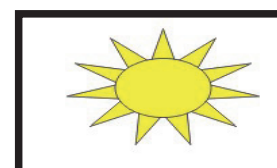
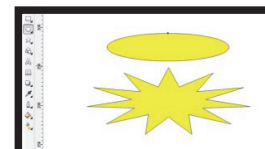
1. Dibuja tanto una elipse como una estrella de 11 vértices.



Selecciona ambos objetos que serán combinados.

2. Ingresa al menú **Organizar** y selecciona la opción **Combinar**.

3. Finalmente, obtendrás la imagen solicitada.



4.1.2 SEPARAR OBJETOS

Esta es una operación inversa a la anterior. Esta herramienta sirve para separar objetos previamente combinados.

Aquellos objetos que fueron combinados para luego separarlos quedan automáticamente convertidos en curvas.

Asimismo, el texto que se combina con cualquier objeto queda convertido en curvas.

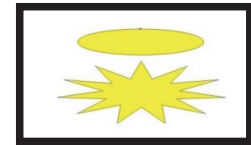
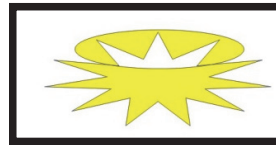
De este modo, se obtiene objetos separados con los atributos de contorno y de relleno de dicha figura antes de su ejecución.



Recuerda y explica brevemente a qué se denomina curvas.

Actividad 1

Observa las siguientes figuras:



Analiza y responde lo siguiente:

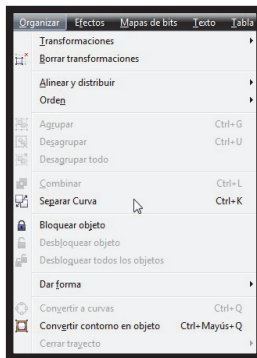
¿De qué manera volveríamos a la figura original y separaríamos las dos figuras combinadas?

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Separar**, la cual permite realizar la acción del mismo nombre entre objetos.

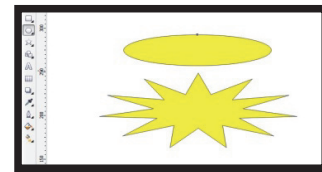
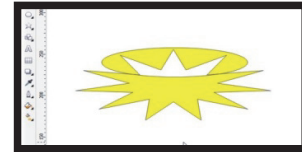
Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Selecciona el objeto combinado.



2. Ingresa al menú **Organizar** y selecciona la opción **Separar**.

3. Finalmente, obtendrás las imágenes separadas.



Ejercicio de aplicación 5

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche, teniendo en cuenta, principalmente, las herramientas estudiadas sobre combinar y separar objetos.

4.2 VENTANA ACOPLABLE: DAR FORMA

Observa el siguiente anuncio:



Debes elaborar este anuncio aplicando las herramientas que consideres pertinentes y tu propia creatividad.

Antes, explica brevemente qué herramientas consideras que se pueden utilizar para elaborar este anuncio.

Ahora, contesta las siguientes preguntas:

1. ¿Qué herramientas utilizarías para diseñar la vestimenta de las niñas?

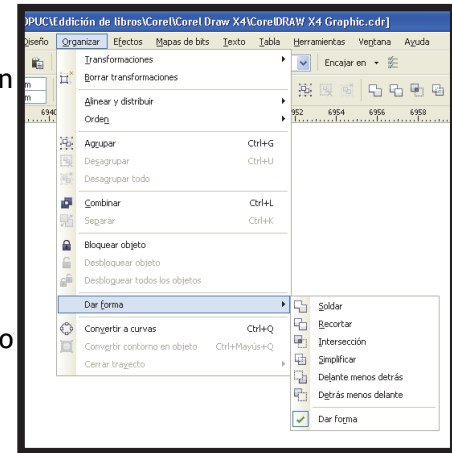
2. ¿Qué herramientas utilizarías para diseñar el cabello de las niñas?

En esta ventana, encontramos herramientas que sirven para trabajar con varios objetos.

Dentro de las herramientas de esta ventana, destacan las acciones de soldar, recortar, intersectar entre diversos objetos.

Para ello, debes realizar los siguientes pasos:

- Selecciona el primer objeto a trabajar.
- Ingresa al menú **Organizar** y selecciona la opción **Dar forma**.
- Selecciona la opción que deseas aplicar.
- Selecciona el segundo objeto a trabajar.
- Finalmente, obtendrás la figura u objeto resultado de la unión de ambos.



A continuación detallamos las opciones de esta función:

4.1.3 SOLDAR

Esta herramienta permite unir dos o más objetos para crear uno solo.

Actividad 1

Observa la siguiente figura del anuncio:



Analiza y responde lo siguiente:

Con las herramientas ya estudiadas, ¿cómo realizarías el cabello de la niña?

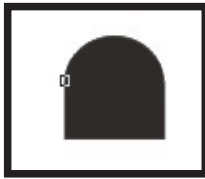
Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Soldar**, la cual permite realizar la acción del mismo nombre entre objetos.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

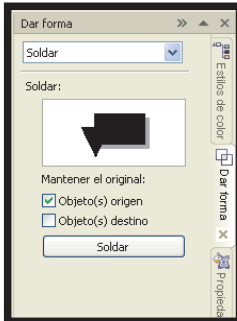
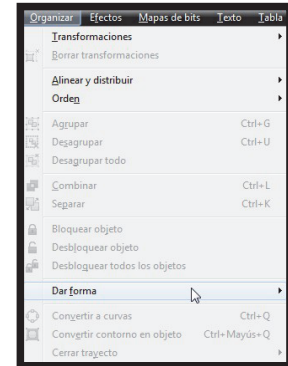
1. Dibuja una elipse y un rectángulo.





2. Une ambos objetos hasta formar la figura establecida.

3. Ingresa al menú **Organizar** y selecciona la opción **Dar forma**.



4. Luego, elige la opción **Soldar**.

5. Finalmente, obtendrás las imágenes soldadas.

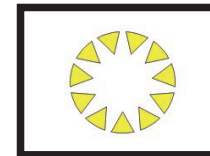


4.1.4 RECORTAR

Esta herramienta permite cambiar la forma de un objeto, eliminando la zona que se superpone a (o a la que se superponen) otros objetos.

Actividad 1:

Observa la siguiente figura e intenta realizarla.



Compara dicha figura con la del anuncio y responde lo siguiente:

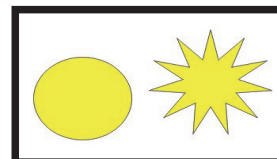
Con las herramientas ya estudiadas, ¿cómo realizarías el cambio observado?

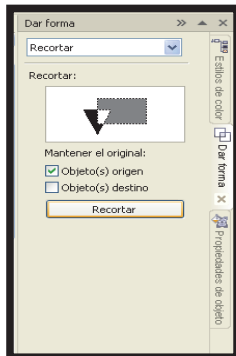
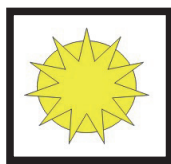
Solución Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Recortar**, la cual permite realizar la acción del mismo nombre entre objetos.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Dibuja un círculo y una estrella de 11 vértices.



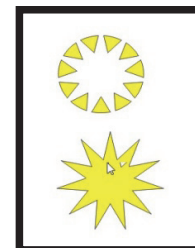
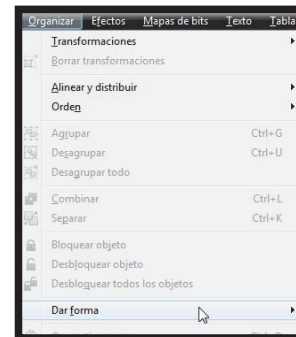


2. Superpón la estrella sobre la imagen del círculo hasta dar la forma establecida en el anuncio.

3. Ingresa al menú **Organizar** y selecciona la opción **Dar forma**.

4. Luego, elige la opción **Recortar**.

5. Finalmente, obtendrás las imágenes separadas.



4.1.5 INTERSECCIÓN

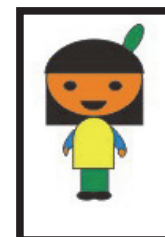
Esta herramienta permite crear un objeto nuevo utilizando el área común de dos o más objetos superpuestos.

Este nuevo objeto será del tamaño y forma del área de superposición, y sus atributos de relleno y contorno dependerán del objeto que defina como "objeto destino".

Actividad 1:

Observa la hoja sobre el cabello de la niña:

Analiza la forma de la hoja y responde lo siguiente:

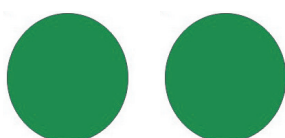


Con las herramientas ya estudiadas, ¿cómo realizarías la hoja en mención?

Solución de la Actividad 1

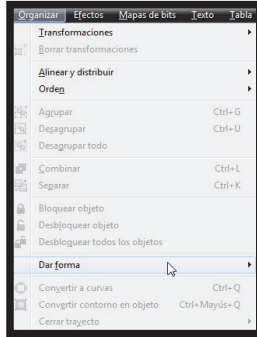
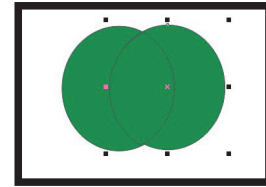
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Intersecar**, la cual permite realizar la acción del mismo nombre entre objetos.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:



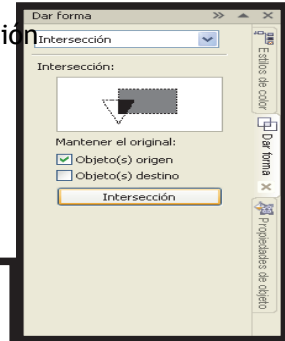
Dibuja dos círculos y aplica las configuraciones de formato.

1. Superpón ambos círculos hasta dar la forma establecida en el anuncio.

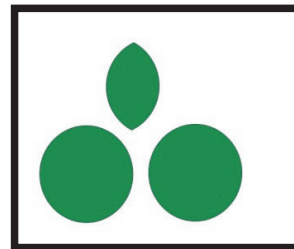


2. Ingresa al menú **Organizar** y selecciona la opción **Dar forma**.

3. Luego, elige la opción **Intersección**.

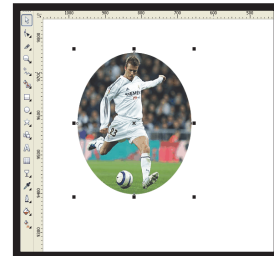


4. Finalmente, obtendrás las imágenes intersecadas.



Actividad 2

Observa las siguientes imágenes¹:



Debes intersecar las figuras y obtener una imagen circular del jugador de fútbol.

Responde lo siguiente:

Con las herramientas ya estudiadas, ¿cómo obtendrías la segunda imagen de este jugador?

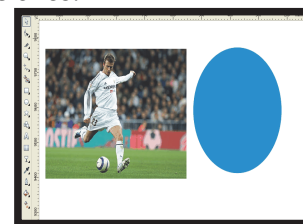
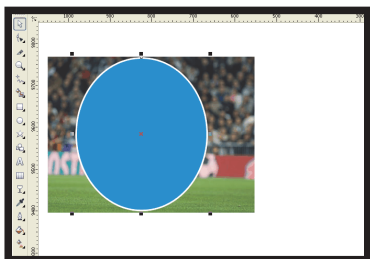
Solución de la Actividad 2

¹ Blog futbolero
2007 Beckham se va del Madrid. Consulta: 12 de Diciembre de 2010.
< <http://www.blogfutbolero.com/2007/05/30/beckham-ya-se-va-del-madrid/> >

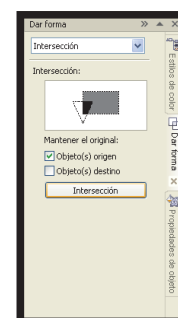
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Intersección**, la cual permite realizar la acción del mismo nombre entre objetos.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar las siguientes acciones:

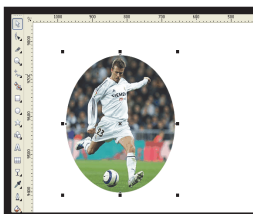
1. Selecciona la imagen y crea un círculo de color azul.



2. Coloca ambas figuras, una superpuesta sobre la otra y selecciona el área a intersecar.



3. Presiona la opción **Intersecar** e inmediatamente selecciona la imagen del jugador de fútbol.



4. De este modo, solo obtendrás una figura circular de la misma.

Ejercicio de aplicación 6

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche, teniendo en cuenta, principalmente, las herramientas estudiadas sobre dar forma a los objetos.

Actividad:

Observa los siguientes afiches.



Analiza cada una de los anuncios y señala brevemente las herramientas utilizadas en ellos.

Investiga y analiza las herramientas **Orden**, **Alineación** así como **Transformaciones**.

Elabora los anuncios, teniendo en cuenta las herramientas investigadas sobre orden, alineación y distribución de objetos y transformaciones.

¿CUÁNTO APRENDÍ?

I. Responde:

a) ¿Cuál es la utilidad de la ventana acoplable **Transformaciones**?

b) ¿Cuál es la diferencia principal entre las opciones **Posición** y **Rotación** de la ventana acoplable **Transformaciones**?

c) ¿Cuál es la diferencia principal entre las opciones **Combinar** y **Soldar**?

d) ¿Cuáles son los pasos para recortar un objeto en CorelDraw X4?

II. Relaciona y coloca el número que corresponda en los paréntesis:

- | | |
|-----------------|--|
| 1. Intersección | () Esta herramienta permite unir dos o más objetos para crear uno solo. |
| 2. Combinar | () Ingreso a _____ para seleccionar la opción Dar forma . |
| 3. Organizar | () Esta herramienta es muy similar a la opción Agrupar y desagrupar , pero nominalmente. |
| 4. Soldar | () Esta herramienta permite crear un objeto nuevo, utilizando el área común de dos o más objetos superpuestos. |

III. Investiga y responde lo siguiente:

a) ¿Es posible combinar textos? ¿Por qué?

b) ¿Cuál es la función principal de la herramienta de reflejo en CorelDraw X4?

- IV. Elabora la siguiente figura.**
Luego, señala brevemente los pasos que seguiste.



V. Proyecto integrador: etapa 3



A continuación, un instituto de cocina de prestigio (escoge el de tu preferencia) solicita que elabores un afiche para un evento académico de la especialidad de Dulces y postres.

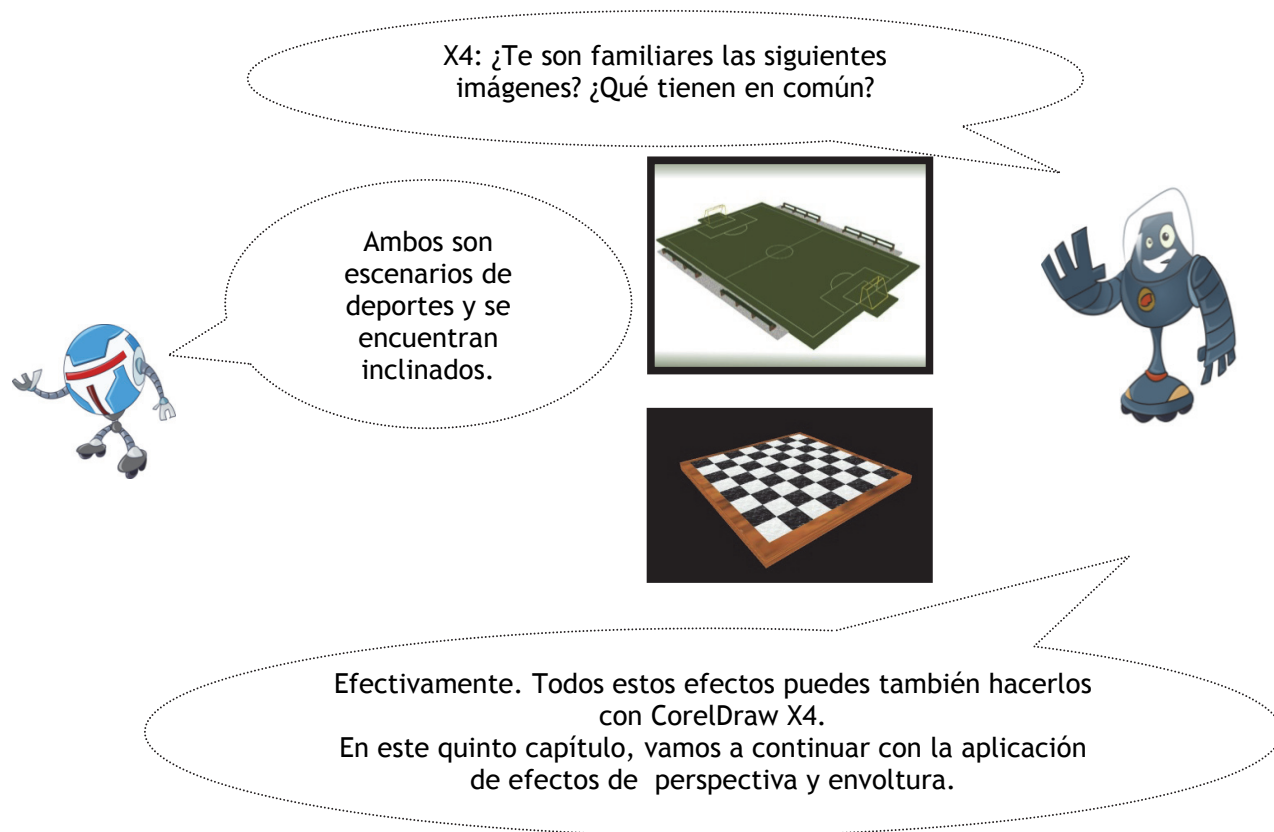
1. Considera los siguientes elementos del afiche:

- a) Nombre del instituto
- b) Unidad que realiza el evento
- c) Título del evento
- d) Dirección
- e) Fecha
- f) Participantes y exponentes
- g) Temas a exponer

- 2. Utiliza cada una de las herramientas estudiadas hasta el momento e incluye tu creatividad como fuente de valor agregado.**

CAPÍTULO 5

EFFECTOS PERSPECTIVA Y ENVOLTURA



5.1 EFECTOS

Las herramientas de efectos especiales de CorelDraw X4 te permitirán alterar la apariencia de los objetos, distorsionándolos, añadiéndoles nuevos elementos o modificando su relación con los otros objetos que tengan alrededor.

Los efectos pueden aplicarse a la mayoría de los objetos creados mediante CorelDraw X4 y, en algunos casos, a los objetos importados desde otros programas.

Aunque no seas un diseñador profesional, estos efectos especiales te permitirán añadir un toque característico y profesional a tus ilustraciones.

Observa el siguiente anuncio:



Debes elaborar este anuncio aplicando las herramientas a estudiar y tu propia creatividad.

Teniendo en cuenta los contenidos estudiados anteriores, explica brevemente qué herramientas utilizarías para crear este anuncio.

Asimismo, contesta las siguientes preguntas:

1. Teniendo en cuenta las herramientas ya estudiadas, ¿cuáles de ellas utilizarías para cambiar la orientación de los textos y banderas?

5.2 PERSPECTIVA

Efecto creado por el alargamiento o acortamiento de dos lados adyacentes de un objeto para crear la impresión de que el objeto se aleja de la vista en dos direcciones.

Actividad 1

Observa la siguiente figura:



Compara dicha imagen con la mostrada en el anuncio al inicio del capítulo y responde lo siguiente:

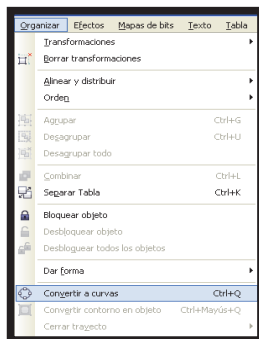
¿Cómo realizarías el efecto mostrado?

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Perspectiva**, la cual permite realizar el efecto de alejamiento.

Para aplicar esta herramienta, se debe:

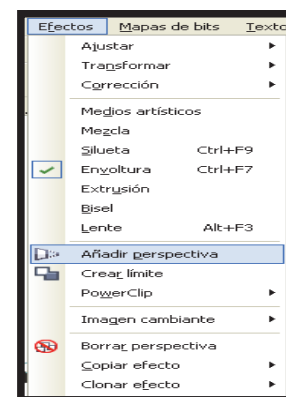
1. Selecciona el objeto en el que aplicarás el efecto respectivo.



2. Posteriormente, en el menú **Organizar**, elige la opción **Convertir a curvas**.



3. Ingresa al menú **Efectos** y selecciona la opción **Añadir perspectiva**.



4. Determina la forma indicada en el anuncio.

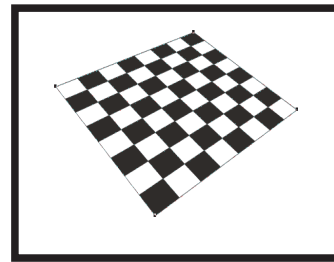
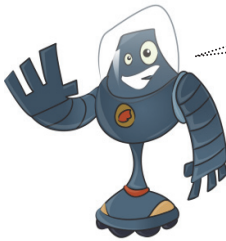
5. De este modo, obtendrás la imagen como aparece en el anuncio.



imagen como

Actividad 2

Crea un tablero de ajedrez en perspectiva tal como se muestra en la siguiente imagen.



Compara dicha imagen con la mostrada en el anuncio al inicio del capítulo y responde lo siguiente:

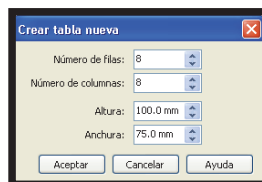
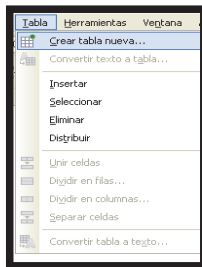
¿Cómo realizarías el efecto mostrado?

Con las herramientas ya estudiadas, señala cómo realizarías dicha acción.

Solución de la Actividad 2

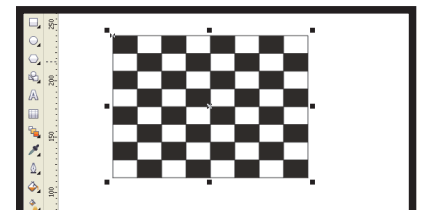
Ahora, haremos el tablero de ajedrez con el efecto deseado.

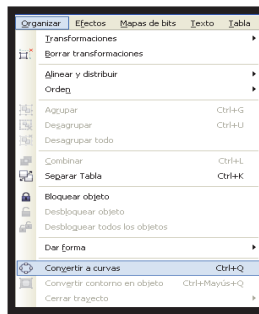
Para ello, deberás realizar los siguientes pasos:



1. Crea una tabla de 8 x 8 (8 filas y 8 columnas), desde el menú **Tabla**.

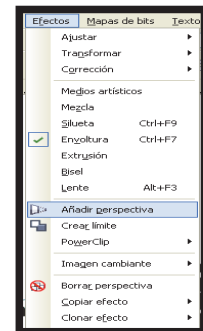
2. Selecciona las celdas correspondientes y asígnales el relleno de color negro.



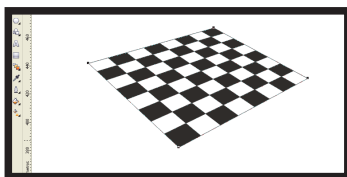


3. Luego, selecciona la tabla y, en el menú **Organizar**, elige la opción **Convertir a curvas**.

4. Selecciona la opción **Convertir a curvas**.



5. Finalmente, elige en el menú la opción **Efectos** y selecciona la función **Añadir perspectiva**.



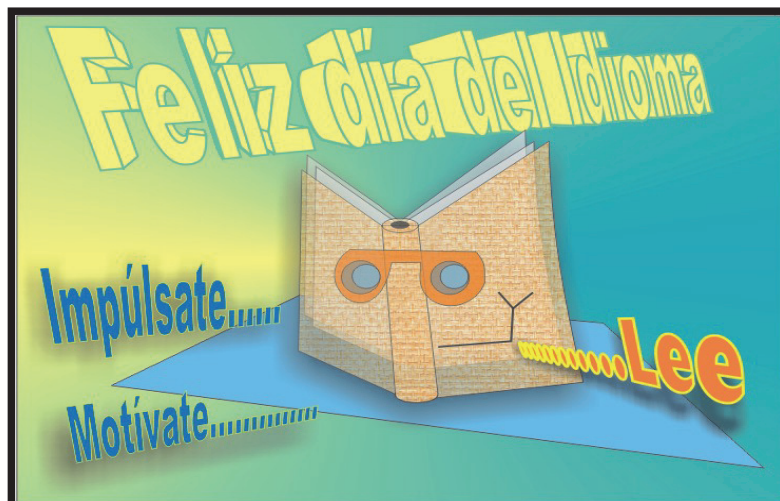
De este modo, podrás brindarle la perspectiva deseada a dicho tablero.



Diseña el logo y la vía de tren del anuncio mostrado al inicio del capítulo y aplica el efecto **Perspectiva**.

Ejercicio de aplicación 7

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche, teniendo en cuenta las herramientas estudiadas sobre perspectiva de objetos.

Envoltura

Este comando permite distorsionar la forma de los objetos. Tal distorsión se produce al arrastrar los nodos de un recuadro no imprimible (envoltura) que se sitúa sobre el objeto.

Esta función también la encontramos en el menú **Efectos**.

Actividad 1

Observa la siguiente figura:

Observa el estilo de las palabras y frases mostradas en el afiche, y responde lo siguiente.

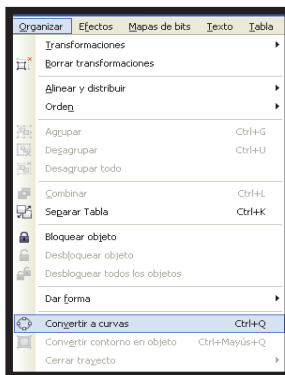


¿Cómo realizarías el efecto mostrado en el anuncio?

Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Envoltura**, la cual permite realizar el efecto de distorsión de objetos.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:



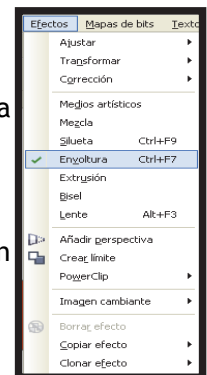
Envoltura.

1. Selecciona el texto al que se aplicará el efecto.

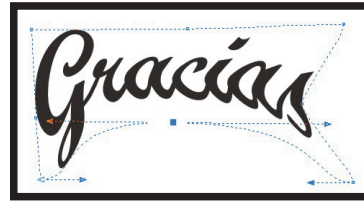


2. Posteriormente, en el menú **Organizar**, elige la opción **Convertir a curvas**.

3. Ingresa al menú **Efectos** y selecciona la opción



4. Determina la forma indicada en el anuncio.

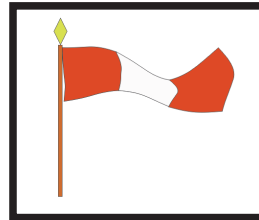


5. De este modo, obtendrás la imagen como aparece en el anuncio. Finalmente, aplica la configuración de formato de relleno.

Actividad 2



Crea una bandera peruana, otorgándole un efecto de movimiento.



Con las herramientas ya estudiadas, señala tres de ellas que te permitirán dibujar la bandera flameando.

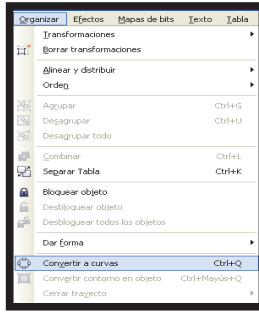
Ahora, aplicaremos en CorelDraw la herramienta **Envoltura**, para modificar la bandera creada anteriormente.

Para aplicar esta herramienta **Envoltura**, deberás realizar los siguientes pasos:

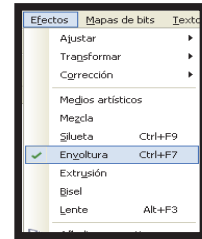
1. Crea una bandera a través del uso de rectángulos (2 de color rojo y uno de color blanco).



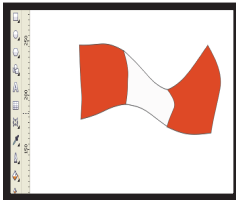
2. Agrupa dichas figuras y las celdas correspondientes, y asígnales el relleno de color negro.



3. Luego, selecciona el diseño agrupado y, en el menú **Organizar**, selecciona la opción **Convertir a curvas**.

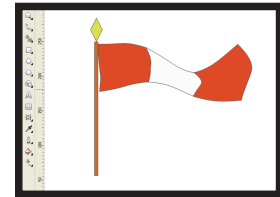


4. Luego, en el menú, elige la opción **Efectos** y selecciona la función **Envoltura**.



5. De este modo, podrás aplicarle la modificación, representando al efecto de movimiento.

6. Finalmente, añádele el respectivo mástil y demás atributos.



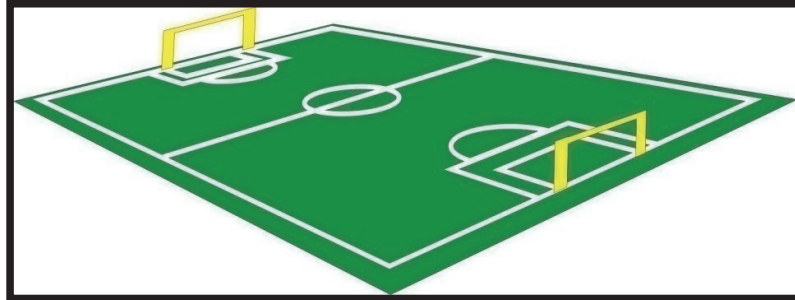
Ejercicio de aplicación 8

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche, teniendo en cuenta la herramienta estudiada sobre envoltura de objetos.

IV. Elabora el siguiente gráfico, utilizando las herramientas estudiadas.



Expresa brevemente las herramientas y el procedimiento utilizado para su elaboración.

V. Proyecto integrador: etapa 4

A continuación, una empresa aérea (escoge la de tu preferencia y la que se encuentre en marcha) solicita que elabores un anuncio publicitario para la promoción de su nueva ruta comercial Lima - Piura - Iquitos.



1. El anuncio debe contener:

- a) Nombre de la empresa
- b) Ruta seleccionada (puedes elaborar un afiche de los lugares turísticos)
- c) Imágenes del público consumidor
- d) Frase que identifique a la marca

2. Utiliza cada una de las herramientas estudiadas en este capítulo e incluye tu creatividad como fuente de valor agregado.

CAPÍTULO 6

EFFECTOS LENTE, POWERCLIP Y TEXTO SOBRE DIFERENTES TRAYECTOS

¿La bandera está en el interior del mapa geográfico del Perú?



X4: Observa las siguientes imágenes²



A veces, puede resultar difícil observar una determinada situación a través de una imagen.

Para ello, podemos aplicar diversos efectos que nos permitan mejorar e incorporar diversos objetos.

En este último capítulo, vamos a continuar con la aplicación de efectos **Lente**, **Powerclip** y **Texto** sobre diferentes trayectos.

² 20 MINUTOS

2009 Mapas y banderas de Latinoamérica. España. Consulta: 12 de Diciembre de 2010.
<<http://listas.20minutos.es/lista/mapas-y-banderas-de-latino-america-85738/>>

Ahora, observa el siguiente afiche:



Teniendo en cuenta las herramientas estudiadas anteriormente, explica cuáles de ellas utilizarías para cambiar la orientación de los textos, el aumento de figuras y otras configuraciones de relleno específico.

6.1 EFECTO LENTE

La herramienta **Lente** permite simular el efecto creado por ciertos tipos de objetivos de cámaras fotográficas.

Como en el caso de los lentes reales, los de CorelDraw X4 cambian la apariencia de los objetos que se miran a través de ellas. El cambio producido depende del tipo de lente que cree.

Los efectos de lente pueden aplicarse a prácticamente cualquier forma cerrada creada con las herramientas de dibujo.

La ventana acoplable **Lente** proporciona todos los controles necesarios para crear interesantes efectos de lente. Al aplicar una lente a un objeto, modificará su apariencia y, lo que es más importante, la forma en que lo percibe una vez situado tras ella.

Actividad 1

Observa la siguiente figura:



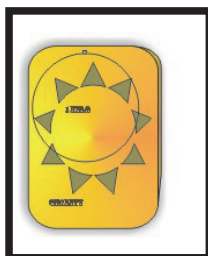
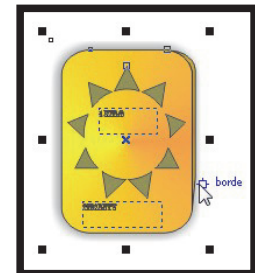
Compara dicha imagen con la mostrada en el afiche e indica con qué herramientas estudiadas en los capítulos anteriores puedes realizar el efecto observado en ella.

Solución de la Actividad 1

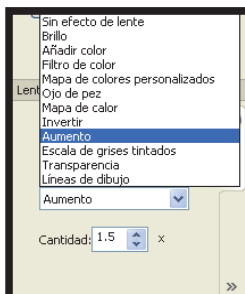
Ahora, aplicaremos en CorelDraw el efecto **Lente**, el cual permite realizar un mayor acercamiento a la imagen.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

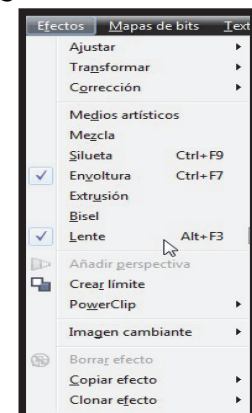
1. Selecciona el objeto al que aplicarás el respectivo efecto y crea un círculo que sirva de lente.



Posteriormente, superpón el área circular sobre la imagen.



2. Luego, selecciona la opción **Lente** del menú **Efectos**.



3. Puedes aplicar diversas opciones. En este caso, seleccionarás **Aumento**.



4. Finalmente, obtendrás un crecimiento de la parte de la imagen deseada, tal como se muestra en el afiche.



Investiga y explica otras dos opciones que presenta este efecto.

1. _____
2. _____

Actividad 2



Crea el efecto de lente. Cambia parte de la imagen en colores blanco y negro, utilizando la primera figura de este capítulo.

Indica con qué herramienta estudiada en los capítulos anteriores puedes realizar el efecto observado en ella.



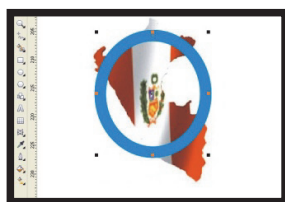
Solución de la Actividad 2

Ahora, aplicaremos en CorelDraw el efecto **Lente**, el cual permite realizar también un cambio de colores a la imagen.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

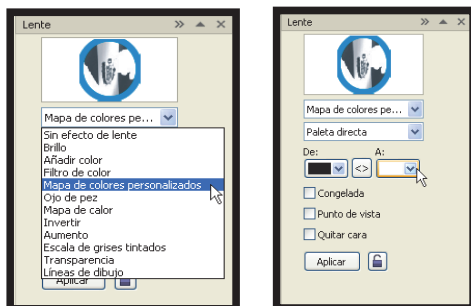
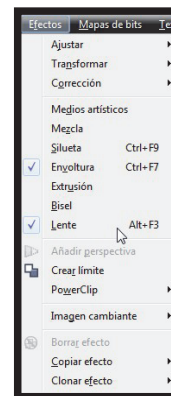


1. Selecciona la imagen determinada y crea un área circular que servirá de lente.



2. Debes superponer el área circular sobre la imagen.

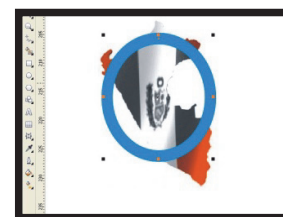
3. Luego, selecciona la opción **Lentes** en el menú **Efectos**.



4. Finalmente, podrás aplicar diversas opciones.

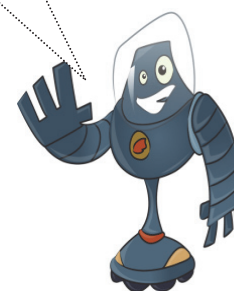
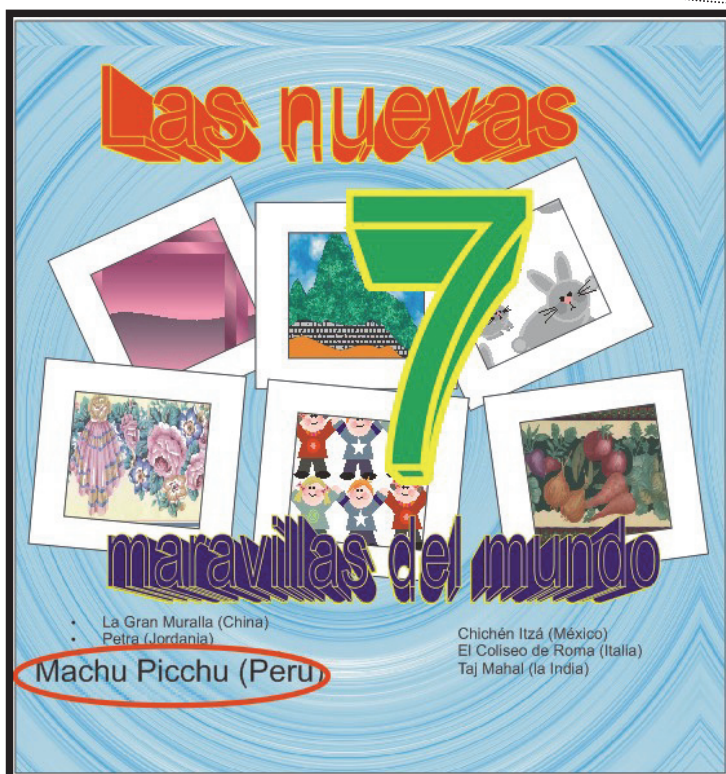
En este caso, selecciona **Mapa de colores personalizados** y los colores negro y blanco.

5. De este modo, tendrás una mayor visualización de la imagen.



Ejercicio de aplicación 9

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche, teniendo en cuenta la herramienta estudiada **Lente**.

6.2 EFECTO POWERCLIP

Esta herramienta permitirá incluir un objeto dentro de otro. En tal sentido, uno de los objetos se convertirá en el contenido del *PowerClip*, mientras que el otro será el contenedor.

El objeto contenedor puede compararse con una ventana y, como el marco de una ventana, representa los límites de lo que se puede ver tras ella; un objeto contenedor, por lo tanto, te permitirá ver solo la parte de un objeto contenido (o grupo de objetos) que se ajuste dentro de sus límites.

Si el tamaño del contenido es mayor que el del contenedor, CorelDraw X4 lo cortará automáticamente, por lo que solo verá la parte del contenido que encaje dentro del contenedor.

Actividad 1

Observa la siguiente figura:



Responde lo siguiente:

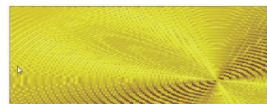
Compara dicha imagen con las mostradas en el afiche e indica con qué herramienta estudiada podrías realizar el efecto mostrado en ella.

Solución de la Actividad 1

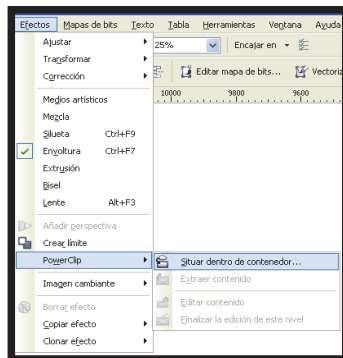
Ahora, aplicaremos en CorelDraw el efecto *PowerClip*, el cual permite incluir un objeto dentro de otro.

Para aplicar esta herramienta, deberás realizar los siguientes pasos:

1. Crea un rectángulo con un relleno de textura específico y el texto mostrado al inicio de la actividad, el cual servirá de objeto contenedor.



2. Superpon ambas figuras.



3. Luego, selecciona la opción **PowerClip** desde el menú **Efectos** e inmediatamente la opción **Situar dentro de contenedor**.

4. Finalmente, obtendrás el efecto anteriormente solicitado.

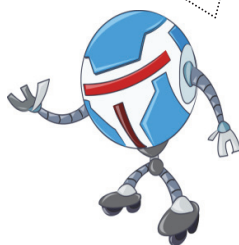


Crea el efecto *PowerClip*, utilizando las otras imágenes que se encuentran en la tarjeta a inicio de la presentación de esta herramienta.



Ejercicio de aplicación 10

Observa el siguiente afiche.



Elabora el afiche, teniendo en cuenta la herramienta **Powerclip**.



6.3 ADAPTAR TEXTO A TRAYECTORIA

En CorelDraw X4, el texto artístico se puede situar directamente siguiendo el trayecto de un objeto gráfico.

Una vez que el texto artístico esté ajustado a un trayecto, este dispondrá de diversas opciones para cambiar la disposición del texto mediante la **Barra de propiedades** o la ventana acoplable **Adaptar texto a trayecto**.

Actividad 1

Observa la siguiente imagen:

LA CALIDAD ES NUESTRA MAYOR INVERSIÓN

Compara dicha imagen con la mostrada en el afiche que se encuentra al inicio del capítulo e indica con qué herramientas estudiadas anteriormente puedes realizar el efecto observado.

Busca y pega algún objeto o imagen que tenga este efecto dentro del recuadro. Intenta realizarlo en CorelDraw.

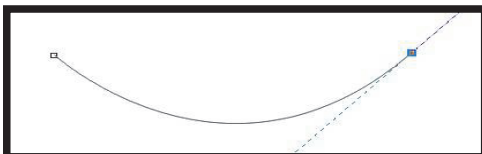
Solución de la Actividad 1

Ahora, aplicaremos en CorelDraw el efecto **Adaptar el texto a la trayectoria**.

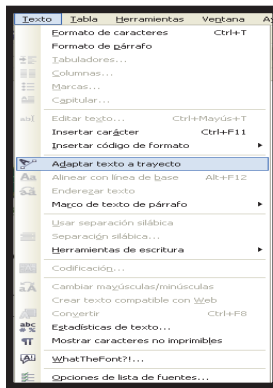
Para aplicar esta herramienta se debe:

1. Con la herramienta **Texto**, elabora la frase en mención.

LA CALIDAD ES NUESTRA MAYOR INVERSIÓN



2. Luego, dibuja una trayectoria similar a la del mensaje con cualquier herramienta de curvas estudiada anteriormente.



3. Posteriormente, del menú **Efectos**, selecciona la opción **Añadir texto a trayectoria**.

4. Con el *mouse*, arrastra el texto sobre la trayectoria.



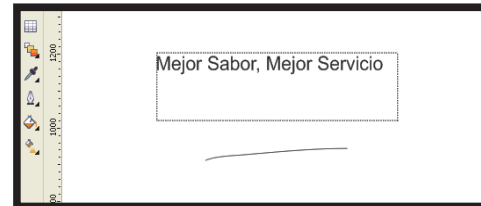
5. Finalmente, obtendrás el efecto anteriormente solicitado. Recuerda que puedes dejar sin relleno a la curva generada.

Actividad 2

Crea el efecto de adaptar a trayectoria el mensaje del logo de una empresa de comida.

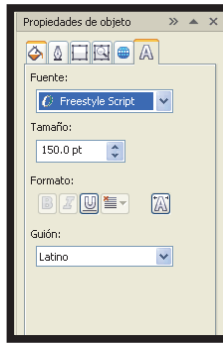


3



1. Copia la frase de la empresa al área de dibujo.

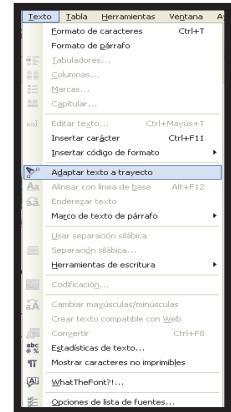
³ Banco de Comercio
2010 Ofertas Especiales. Lima, Perú. Consulta: 12 de Diciembre de 2010.
< <http://www.bancomercio.com/content/content.htm?idSW=8&idPS=948>>



2. Redacta el mensaje con la función **Texto** y aplica los formatos de texto correspondientes.

Fuente: FreeStyle Script. Color: verde oscuro

3. Luego, dibuja una trayectoria similar al del mensaje.



4. Posteriormente, desde el menú **Efectos**, selecciona la opción **Añadir texto a trayectoria**.

5. Con ayuda del *mouse*, arrastra el texto sobre la trayectoria.

6. Finalmente, obtendrás el efecto anteriormente solicitado.



Ejercicio de aplicación 11

Observa el siguiente afiche.



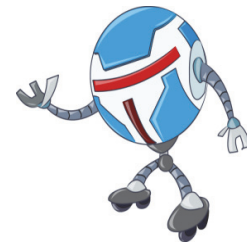
Elabora el afiche, teniendo en cuenta la herramienta estudiada para adaptar texto sobre trayecto.



Recuerda que puedes y debes retomar los conceptos revisados y adquiridos hasta el momento.

Esto permitirá integrar y profundizar los conceptos a lo largo de nuestro estudio.

¡Buen trabajo!



¿CUÁNTO APRENDÍ?

I. Responde:

a) Señala y define tres tipos de lente.

b) ¿Cuál es la función principal del efecto *PowerClip*?

II. Marca la respuesta correcta

1. El efecto *PowerClip* permite incluir un objeto dentro de otro. Los nodos son puntos generados alrededor de un objeto para distorsionar su imagen.

a) Verdadero

b) Falso

2. Para aplicar la herramienta **PowerClip**, debes ingresar al menú **Herramientas** e inmediatamente seleccionar la opción **Situar dentro de contenedor**.

a) Verdadero

b) Falso

III. Investiga y responde lo siguiente:

a) ¿Cuál es la utilidad del efecto de lente de tipo **Mapa de calor**?

b) ¿Se puede aplicar el efecto *PowerClip* dentro de una palabra convertida en texto artístico? Fundamenta tu respuesta.

IV. Elabora el siguiente gráfico



Elabora un árbol o pirámide alimenticia incluyendo los alimentos que más consumes, utilizando las herramientas estudiadas. A continuación se presenta un modelo.

V. Proyecto integrador: etapa final: Concurso Nacional de Diseño Gráfico



Nota: Solo elegir una de las alternativas, de acuerdo a la preferencia del grupo.

A continuación, una serie de empresas privadas están organizando un evento:

- Una cena y show navideño para una comunidad o comedor social
- Un evento musical como parte de las celebraciones de fin de año

Dichas empresas solicitan que elabores una gigantografía para la promoción de dicho evento.

1. Dentro la gigantografía, se debe tener en cuenta:

- a) Sede: Perú
- b) Fecha a realizarse la cena y show navideños o el evento musical de fin de año
- c) Nombre del evento (puedes elaborar un nuevo logo) y proporcionar el logo de las empresas auspiciadoras y/o del grupo musical
- d) Empresas partícipes (en caso sea la primera opción)
- e) Frase que identifique al evento

2. Utiliza cada una de las herramientas estudiadas a lo largo del curso, considerando las aprendidas en este capítulo e incluye tu creatividad como fuente de valor agregado.

3. Presentación final

La exposición de todos los trabajos realizados a lo largo del curso se realizará utilizando un *software* de presentaciones.

Solo en el caso de las tarjetas de presentación, estas serán incorporadas en forma impresa.

Felicitaciones por tu esfuerzo.

¡Buen trabajo!

